PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ DREAMCAST ■ ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Nro 6 • JULIO 1999

ISSN 1514-0466

APE ESCAPE

El nuevo arcade de Sony que promete rivalizar con el Mario y el Donkey Kong 64!

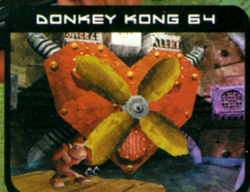


Un informe especial sobre la Exposición E3 que sólo vas a ver en NEXT LEVEL!

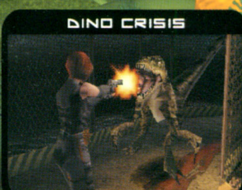
Y como siempre los mejores previews:

RESIDENT EVIL 3

DONKEY KONG 64



DINO CRISIS



EDITORIAL POWER PLAY ARGENTINA

$4.90

00006

9 771514 046006

Y ADEMAS LA SEGUNDA PARTE DE LA GUIA DEL LEGEND OF LEGAIA


GENESIS

TODO LO QUE HAY QUE LEER... Y MAS

SPAWN STEPHEN KING

J.R.R. TOLKIEN H.P. LOVECRAFT

RAY BRADBURY DRAGONLANCE

DRAGON BALL EVANGELION

SUPERMAN

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

9 DE JULIO 480 - SAN ISIDRO
TEL/FAX - (011) 4732-0916

AV. LIBERTADOR 14441 - MARTINEZ

ALVEAR 182 - LOCAL 11 - GALERIA PARIS
MARTINEZ

NAZARRE 3185 - 3 PISO
DEL PARQUE SHOPPING - VILLA DEL PARQUE
TEL (011) 4505-8007

PROXIMAMENTE INAUGURACION
CASA DE MAGIC - CONSULTANOS

Index

índice



Staff

NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Julio 1999

DIRECTOR, EDITOR y PROPIETARIO
Maximilano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Santiago Videla

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORA EN ESTE NUMERO
Patricio Land

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL es una publicación mensual de Editorial Power Play, Paraguay 2452 4°B (1121) - Buenos Aires - Argentina. Teléfonos: 4961-8424 / 4961-8407 e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar Registro de la propiedad intelectual N° 985030. ISSN 1514-0466.

Impresa en Argentina
Julio de 1999

INFORME ESPECIAL E3

REPORTE SUPER SECRETO SOLO PARA NEXT LEVEL



RESUMEN

RECIÉN LLEGADOS DE LA EXPOSICIÓN MÁS IMPORTANTE EN LO QUE A JUEGOS DE CONSOLA SE REFIERE, NOS PUSIMOS A TRABAJAR PARA BRINDARLES ESTE COMPLETO INFORME DE TODOS LOS TÍTULOS QUE LAS COMPAÑÍAS PRESENTARON. Y MIENTRAS REVISÁBAMOS LAS TONELADAS DE MATERIAL QUE TRAJIMOS, NO PODÍAMOS HACER OTRA COSA QUE MARAVILLARNOS CON EL PRÓXIMO LANZAMIENTO DE LA NUEVA CONSOLA DE SEGA EN LOS ESTADOS UNIDOS, Y EL INMENSO DESPLIEGUE QUE LA COMPAÑÍA REALIZÓ EN LA EXPO PARA PROMOCIONAR A LA DREAMCAST.
POR EL OTRO LADO HUBO POCAS NOTICIAS DE LAS NUEVAS MÁQUINAS DE NINTENDO Y SONY, PERO COMO BIEN SE PUEDE APRECIAR EN ESTE INFORME SÚPER SECRETO, LA PLAY Y LA NINTENDO 64 AÚN GOZAN DE UNA SALUD IMPECABLE, ASÍ QUE NO HAY PORQUÉ PREOCUPARSE, TODAVÍA VAMOS A DISFRUTAR JUEGOS IMPRESIONANTES.



Nota del Editor

Hola! Estamos de vuelta y como verán justo a tiempo para cumplir nuestra promesa de salir cada 30 días. La verdad es que este número es muy especial para nosotros, ya que como verán nos pudimos dar el lujo de prepararles un impresionante informe del E3, donde se podrán enterar de todos y cada uno de los juegos que se vienen en lo que resta del año y algunos que (¿como no?) se retrasarán seguramente hasta el 2000.
Aunque Mayo fue un mes relativamente flojo en lanzamientos, como siempre algunas compañías sacan las papas del fuego, y nos brindan increíbles títulos como Ace Combat 3 o Racer, el primer juego para Nintendo 64 de la nueva película de la Guerra de las Galaxias. Además no se pueden perder los informes que Martín Varsano les preparó sobre el Dino Crisis y la tercera parte del Resident Evil (los dos muy solicitados por nuestros lectores) y la segunda parte de la guía del excelente RPG Legend of Legaia. ¡Hasta la próxima!

Este número está especialmente dedicado a la memoria de Juan Pedro Peñalver.
Su familia y sus hijos Marcelo, Mariano, Tamara y Maximiliano, lo recordarán por siempre con admiración y mucho cariño.

LA CONSOLA DE 100 MILLONES DE DOLARES

Sega comienza una campaña millonaria para promover su nueva consola Dreamcast hasta la fecha de lanzamiento, 9 de Septiembre de 1999...



Sega se juega el todo por el todo con el lanzamiento de la Dreamcast en USA.

...con un plan muy cuidadoso y que repasa varias técnicas de publicidad.

Charles Bellfield, el director de márketing y comunicaciones de Sega, describe la campaña: "Dreamcast se posicionará con un poco de actitud. Y será esa actitud la que se comunicará con nuestra audiencia, que se verá reflejada en una sensación de complicidad que nos contagia a nosotros mismos", agregando, "queremos darle un poco de irreverencia también".

Sega ha dividido la campaña en 5 etapas, de las dos primeras habla en este momento, llamando a la primera "fase críptica". ¿De qué se trata esto? Sega comienza poniendo avisos en varias revistas del rubro en los cuales se pueden ver un ojo en el cual la pupila tiene el "remolino", que es el logo de la Dreamcast y sin ninguna referencia al nombre de la consola, sólo una pequeña leyenda que dice Sega.com. Este aviso se apoya en otros dos, un mapa satelital de Estados Unidos en el cual se puede ver nuevamente el remolino formado por nubes acercandose a la costa oeste de ese país, como si fuera un tornado, y el tercer y último aviso de esta fase es un corte de un cráneo, visto en colores como si fuera una tomografía, del cual una parte del cerebro es, sí amigos, el logo de Dreamcast.

Como fase dos, a la campaña de prelanzamiento se sumará la palabra Dreamcast, "Seguiremos la fase críptica uniendo la imagen o logo con el nombre de la máquina", dice Bellfield. Para el comienzo de esta segunda fase, que irá de Julio hasta Septiembre, los primeros avisos de TV estarán debutando, hasta llegar al ápice de la misma: Siendo el principal esponsor de los MTV Music Awards, justamente el 9/9/99, la fecha de lanzamiento de la Dreamcast.

Sumado a esto, Sega comprará 950 espacios comerciales de los principales canales, desde el 9 de Septiembre hasta Marzo del 2000.

La empresa que está a cargo de las publicidades es la Pacific Data Images, responsables de la animación de la película Antz (Hormiguitaz en nuestro país).

Sin duda una monstruosa campaña en la que Sega se juega el todo por el todo.

Fechas de Salidas

Playstation

JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE
Atari G.Hits Collection III - Midway	Clock Tower 2 - Agetec	Gauntlet Legends - Midway
Driver - GT Interactive	Grandia - SCEA	Mission Impossible - Infogrammes
Echo Night - Agetec	Jet Moto 3 - SCEA	
G-Police: WOJ - Psygnosis	Re-Volt - Acclaim	
Jade Cocoon - Crave	Shadowman - Acclaim	
NFL Xtreme 2 - 989 Studios	Soul of the Samurai - Konami	
R-Type Delta - Agetec	South Park - Acclaim	
Tarzan - SCEA	Tiny Tank - SCEA	
Xena Warrior Princess - SCEA	Unjammer Lammy - SCEA	

Tarzan

Nintendo 64

JULIO

Pokémon Snap! - Nintendo
The New Tetris - Nintendo
Twelve Tales: Conker 64 - Rare

AGOSTO

Duke Nukem: Zero Hour - Crave
Goemon's Great Adventure - Konami
Jet Force Gemini - Rare
Re-Volt - Acclaim
Shadowman - Acclaim

Todas las fechas corresponden a los lanzamientos en USA y pueden estar sujetas a cambios por parte de las compañías

¡MAS JUEGOS PARA EL GBC!

Mientras recorríamos la E3, nos sorprendió ver una gran cantidad de títulos que se van a lanzar sorpresivamente para el Game Boy Color. Aquí van algunos títulos para que se vayan regocijando con lo que se viene si tienen uno...

- Azure Dreams - Konami
- Spawn - Konami
- Survival Kids - Konami
- Motocross Maniacs 2 - Konami
- Int. Track & Filed - Konami
- Yoda Stories - THQ
- Toy Story 2 - THQ
- NHL 2000 - THQ
- MADDEN NFL 2000 - THQ
- TIGER WOODS PGA Tour - THQ
- FIFA 2000 - THQ
- Rugrats: Time Machine - THQ
- Bass Master Classic - THQ
- Micromachines 1&2: Twin turbo - THQ
- Micro Machines v3 - THQ
- NBA Live 2000 - THQ
- Resident Evil, Ghost 'n Goblins, 1942, Street Fighter Alpha, Magical tetris Challenge - Capcom
- Godzilla, Earthworm Jim, Babe and Friends - Crave Entertainment

UNA JODITA PARA NINTENDOMATCH

Uno de los más grandes misterios del Zelda se devela de una manera sorprendente para todos los fans...



Qué mejor manera de empezar Abril que pasando 20 horas con el Zelda buscando el Tri-Force, o pidiendo un oculista a domicilio luego de buscar el Pokemon Luigi en el Pokemon de Gameboy.

El tema es que Nintendo, fiel a una costumbre yanqui es una empresa con sentido del humor (aunque un allegado a la redacción no piense lo mismo).

Una costumbre de los norteamericanos es hacer chistecitos el primer día de Abril, algo así como el Día de los Inocentes, pero algo extremo en algunos casos, depende de quién se "tragó" el "chiste".

Como les decía, Nintendo armó toda una artillería de mentiras en su página oficial, desde el famoso Triforce en el juego Zelda, el Luigi en el Pokemon, un juego llamado Baywatch: Buckets of Blood, un rpg con el campeon de lucha Stone Cold Austin y varias cosas más, para el deleite de todos nosotros.

Sin dudas lo de Zelda fue terrible para algunos. Y por favor, no más cartas preguntando por el Tri Force.



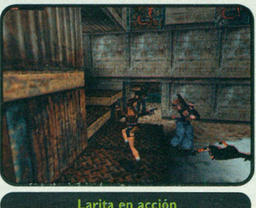
¡Mirá la jodita de Nintendo!

DOS SECUELAS CONFIRMADAS

Buenas noticias para los fans de Lara Croft y del RPG más famoso de todos los tiempos, ya que...

...dos de las series de juegos más vendidos y exitosos han confirmado su continuación. Uno es Tomb Raider 4: The Last Revelation, en el cual Lara sigue con sus aventuras y que saldrá a finales de Noviembre de este año para Playstation. No se sabe mucho del título, sólo se ha dicho que contendrá mejoras muy significativas.

El otro juego es Final Fantasy 9, el RPG más famoso de la máquina de Sony, que si bien no ha sido anunciado todavía por Square Software, Digicube, una subsidiaria de Square, lo ha confirmado. Esta nueva entrega de la serie saldrá a mediados del 2000.



Larita en acción

LO MEJOR Y LO PEOR

- El esfuerzo que va a realizar Sega para promocionar la Dreamcast en los Estados Unidos, un mercado que por ahora mira escéptico la nueva consola, pero que innegablemente tiene que reconocer que la cantidad de títulos que van a acompañar el lanzamiento de la misma (más de 15 juegos) es impresionante.
- El Ready 2 Rumble Boxing, una verdadera sorpresa de Midway que se perfila como uno de los juegos de boxeo más divertidos en la historia de las consolas, con una onda caricaturesca muy similar al clásico "Punch Out!".
- La presentación de Nintendo y los nuevos productos para este año, y el sorpresivo anuncio de la nueva consola de la gran N: Dolphin, que promete ser un duro rival para la Dreamcast y la Playstation 2, con un nuevo chip de la gente de IBM y DVD, que reemplazará a los tan criticados cartuchos.
- La salida del Resident Evil Nemesis, porque nuevamente vamos a tener la oportunidad de experimentar el más puro terror. Lástima que siempre hay alguno que se ensucia los calzones...
- Las promotoras de la Exposición E3, que para variar nos dejaron en un estado de enamoramiento constante en los tres días de la expo. Ni hablar de las chichis de Eidos. De campeonato...
- Que después de habernos maravillado con la nueva Playstation 2, que tuvimos la oportunidad de ver en la expo, ahora se esté hablando de problemas para poder desarrollar el Emotion Engine a un costo razonable para la producción en masa. Esperamos que esto se solucione pronto y no haga demorar la salida de la nueva consola de Sony.

Ránking General y por Consolas de Next Level



Ranking General

Este mes	Juego	Mes anterior	Consola
1	SW: Ep. I: Racer (LucasArts)	-	N64
2	Ace Combat 3 (Namco)	-	PS
3	Legend of Legaia (Sony)	4	PS
4	NFS: High Stakes (EA)	3	PS
5	Power Stone (Capcom)	1	DC
6	Super Smash Brothers (Nintendo)	8	N64
7	Silent Hill (Konami)	7	PS
8	NBA In the Zone '99 (Konami)	-	PS
9	The Next Tetris (Hasbro)	-	PS
10	Mario Party (Nintendo)	10	N64

Playstation

Este mes	Juego	Mes anterior
1	Ace Combat 3 (Namco)	-
2	Legend of Legaia (Sony)	3
3	NFS: High Stakes (EA)	2
4	Silent Hill (Konami)	4
5	NBA In the Zone '99 (Konami)	-
6	The Next Tetris	-
7	Street Fighter Alpha 3	5
8	Bust-a-Move '99	-
9	Omega Boost	1
10	Syphon Filter	8

Nintendo 64

Este mes	Juego	Mes anterior
1	SW Ep. I: Racer (LucasArts)	-
2	Super Smash Brothers (Nintendo)	2
3	Mario Party (Nintendo)	3
4	Beetle Adv. Racing (EA)	1
5	Zelda: Ocarina of... (Nintendo)	4
6	-	-
7	-	-
8	-	-
9	-	-
10	-	-

Dreamcast

Este mes	Juego	Mes anterior
1	Power Stone (Capcom)	-
2	House of the Dead 2 (Sega)	-
3	Virtua Fighter 3TB (Sega)	-
4	Marvel vs. Capcom (Capcom)	-
5	Sonic Adventure (Sega)	-
6	Sega Rally 2	-
7	Blue Stinger	-
8	-	-
9	-	-
10	-	-

¡ESPECTACULAR SORTEO NEXT LEVEL!





Si querés participar en el sorteo y ser el afortunado ganador de una Sega Dreamcast y un Mortal Kombat Gold, sólo tenés que contestar en forma completa y clara el siguiente cupón. Si te da fiaca irte hasta el correo, también podés enviarlo por e-mail. Si no querés recortar la revista recordá que las fotocopias SON válidas, y por último recuerden que para evitar aglomeraciones de cupones sólo se acepta uno POR FAMILIA y DIRECCION. El excedente se descartará automáticamente.

BASES DEL SORTEO

1) Se admite solamente un cupón por familia y dirección. Los sobrantes se descartarán automáticamente. 2) Se admite el envio de fotocopias si no se quiere cortar la revista. 3) El sorteo de los premios se realizará el día 10 de Septiembre y los resultados se publicarán en el número correspondiente al mes de Octubre de NEXT LEVEL. 4) El ganador será comunicado fehacientemente del premio obtenido y el lugar donde retirarlo. Esa información será comunicada telefónicamente y publicada dentro del número correspondiente al mes de Octubre de NEXT LEVEL. 5) El ganador cede a NEXT LEVEL el derecho de publicar sus datos personales en las formas que la revista considere conveniente, sin derecho a compensación alguna durante el concurso y hasta los 365 días de su finalización. 6) El ganador deberá retirar su premio dentro de los 60 días de efectuado el sorteo. 7) La falta de retiro del premio dentro de las fechas estipuladas anteriormente hará perder a su ganador el derecho de recibirlo. 8) NEXT LEVEL podrá ampliar, reducir o modificar la nómina de premios. 9) NEXT LEVEL no otorga garantía de calidad, funcionamiento ni ninguna otra en relación a los premios que se ofrezcan. 10) NEXT LEVEL no es responsable por ningún daño o perjuicio de cualquier tipo a los ganadores o a terceros que pudieran ocasionar el uso de los mismos. 11) NEXT LEVEL puede modificar sin previo aviso las fechas de comienzo y finalización. 12) NEXT LEVEL podrá utilizar con fines comerciales la información obrante en los cupones del sorteo. 13) La participación en este sorteo implica la aceptación de estas bases así como de las decisiones que adopte NEXT LEVEL sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.

CUPON PARA PARTICIPAR DEL SORTEO

NOMBRE Y APELLIDO ______ EDAD ______

NRO. DOCUMENTO ______ TELEFONO ______ E-MAIL ______

DIRECCION ______ C.POSTAL ______

LOCALIDAD ______ PROVINCIA ______

¿Cómo conociste a Next Level? ______

¿Qué consolas tenes? Dreamcast ☐ Playstation ☐ N64 ☐ GameBoy Color ☐ Otras ☐

¿Cuáles son? ______

¿Sos usuario de PC? ______ ¿Tenés internet? ______

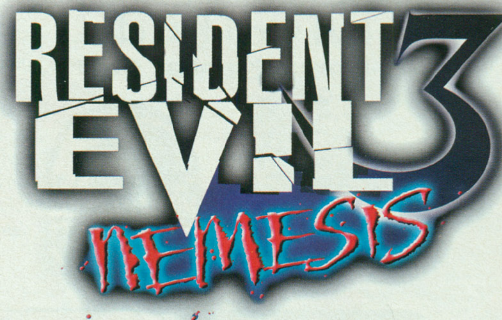
¿Cuál es tu sección favorita de Next Level? ______

¿Qué juego antiguo no terminaste y te gustaría tener las soluciones? ______

Resident Evil: Nemesis

Desarrollado por : Capcom
Distribuido por : Capcom
Fecha de Salida : Fines de 1999





El terror parece no tener fin en Racoon City, que siempre se las arregla para tener una buena cantidad de zombies caminando por sus calles esperando el momento para mordernos el cerebro...

No hay nada mejor que disfrutar solo un Sábado a la noche una buena película de terror. Con aumentar levemente el volumen de nuestra televisión, la experiencia se torna casi hipnótica, esperando el momento de pegar el salto en la cama o nuestro sillón preferido. Si a esto le sumamos la posibilidad de participar en la historia, bueno, para qué abundar en detalles... una experiencia inolvidable. Eso es lo que Capcom nos ha brindado con su saga Resident Evil. Imborrables instantes de placer (y terror) junto a los policías de S.T.A.R.S. o algún que otro pariente que no puede llegar a la ciudad en peor momento. Es por eso que cuando nos enteramos que Capcom tenía entre manos una nueva aventura en Racoon City, los pelos de la nuca se nos erizaron, anticipando una nueva ola de escalofríos.

Envíen más paramilitares...

Obviamente, descontamos que la mayoría de los usuarios de la Play conocen con lujo de detalles la historia detrás de los primeros dos capítulos del Resident Evil. La razón es simple: Los dos juegos, además de ser sensacionales, tienen una historia digna del mejor libro de Stephen King, o bien podrían ser merecedores de adaptaciones a la pantalla grande. Los que tuvieron la dicha de jugarlos saben que no exagero. Pero por si todavía anda algún descolgado suelto que no tiene ni idea de qué se trata esta historia plagada de zombies, acá va una breve referencia: En el primer juego, se habían reportado extraños sucesos en las inmediaciones de Racoon City. Misteriosamente se encontraron cuerpos mutilados, atacados con alevosía. La unidad paramilitar S.T.A.R.S fue enviada para esclarecer las horrendas muertes. No hace falta que les diga que nunca se volvió a saber nada de ellos, por esa razón salió un segundo equipo, que al llegar fue atacado por un grupo de perros medio del tomate. Los agentes de la ley huyen despavoridos hacia una mansión, sin saber que ahí estaba el núcleo de todo el mal: Un virus contagioso llamado "T-Virus", que fue creado como la más poderosa arma biológica. Lamentable-mente el virus se volvió contra sus creadores, creando un ejército de zombies (o mutantes, como les guste llamarlos) que acabaron en segundos con todo lo que era más o menos normal dentro de la casa. Dos de los agentes, Jill Valentine y Chris escapan justo a tiempo, volando la mansión y pensando que la pesadilla había terminado...



La ciudad tampoco estaba a salvo

La segunda parte se sitúa cronológicamente dos meses después de estos acontecimientos (en Agosto de 1998, el RE1 transcurre en Julio del mismo año), cuando el novato de la policía Leon Kennedy y la hermana de Chris, Claire, se encuentran con que la ciudad de Racoon City ha sido también infectada por un virus de la corporación Umbrella, en esta ocasión una variante conocida como el virus "G". Luego de batallar contra hordas de muertos vivos (y unos personajes que metían miedo de sólo verlos) en la estación de policía y en las alcantarillas de la ciudad, como también en un laboratorio subterráneo secreto, los dos escapan de la ciudad. ¿Había sido este el fin de la plaga mutante? Para nuestra alegría no...



De una vez y para siempre

Dicen que no hay dos sin tres. Y lamentablemente para Jill (protagonista de la primera parte) esto es cierto. Luego de haber renunciado a las Fuerzas Especiales (el Jefe de la Policía es comprado por Umbrella y hace que el incidente sea olvidado rápidamente), y justo cuando va a mudarse de este pueblo maldito, una nueva epidemia ataca y el pueblo se ve infestado de zombies, y nuevamente deberá poner orden en este caos. Pero esta vez va a ser para siempre (¡je!)

Como no es bueno que una chica como Jill esté sola, en el RE Nemesis controlaremos otro personaje llamado Carlos Oliveira. Este muchacho podrá ser manejado en ciertas partes del juego, aunque por el momento preferimos no descifrarles en dónde, ya que justamente la trama del RE Nemesis es uno de los puntos fuertes del juego. Así que habrá que esperar hasta jugarlo...

Carlos (Carlitos, para los amigos) es parte de una fuerza contratada por la Corporación Umbrella para rescatar a los sobrevivientes de la catástrofe. Obviamente Carlos no tiene ni idea que un virus de esa compañía provocó el desastre.

Además de Carlos, otros personajes (como dos integrantes de la UBC, o Umbrella Biohazzard Countermeasure Force) irán apareciendo para darle fuerza a la trama del juego, como ocurrió anteriormente en los otros dos títulos.



La cuestión acá parece que no es matarnos sin compasión, sino humillarnos antes de mandarnos al otro mundo...



Los escenarios en esta ocasión van a ser mucho más interactivos que en los dos primeros juegos.



La sangre en alta se ve mejor

Por supuesto la gente de Capcom está internada para poder sacar lo mejor de sus programadores, para que el RE Nemesis sea una experiencia increíble. Como pueden ver, la historia es muy atrapante, y los gráficos de esta tercera parte van a ser la mejor compañía de la trama. En esta ocasión los gráficos de fondo están en alta resolución, lo que contribuye a una atmósfera más tenebrosa. No apta para cardíacos, definitivamente. Y como si esto fuera poco, los entornos son más interactivos que nunca: Para citar un ejemplo, en un momento vamos a detenernos frente a un edificio en llamas. Si tenemos los elementos necesarios para apagar el fuego, el humeante edificio va a servir como atajo para llegar a otras zonas del juego. Si por el contrario no queremos o no podemos extinguir las llamas, tendremos que buscar un camino alternativo, que puede ser un poco más complicado que el anterior. Además, muchos objetos que en las dos partes anteriores parecían meros detalles de adorno, ahora son armamentos en potencia: Un tanque de combustible puede ser una impresionante bomba con sólo recibir un disparo, esfumando a los zombies que se encuentren en las cercanías.

Y si estamos cansados de muerte y destrucción, por primera vez podremos rescatar a los sobrevivientes, que nos pueden dar pistas importantes sobre lo que podemos hacer, o tal vez alguna cosita para ayudarnos a avanzar en este infierno. Se descuenta que los sobrevivientes también cuenten para el final, que siempre trae alguna sorpresita cuando hacemos las cosas como corresponden.

Los enemigos tampoco se quedan atrás en las mejoras. Una inmensa galería de zombies va a desfilar ante nuestros ojos, invitados por los programadores de fiestitas negras que harían palidecer del miedo a Jason o Freddie Krueger. Otra nueva adición -de la que muchos no estarán totalmente de acuerdo- van a ser los monstruos generados al azar, así que va a haber que andar con sumo cuidado por las habitaciones que consideremos "vacías", ya que en el peor momento se nos puede caer un "licker" en la cabeza.

Como pueden ver, el Resident Evil Nemesis promete tener una cierta cantidad de detalles que van a hacer babear a los fanáticos de la saga, y tal vez atrapar a los incautos que todavía no pudieron internarse en este horror intenso. Nosotros, desde la Editorial, les vamos avisando que después de jugar al Resident Evil Nemesis no nos van a quedar ganas de entrar en la fuerza policíaca de ningún lugar del mundo, especialmente de esos pueblitos perdidos en los que nunca parece que sucedan cosas realmente interesantes...



Ape Escape

El nuevo arcade de Sony que promete rivalizar con los mejores títulos de la Nintendo 64 en nivel gráfico y originalidad

Si sos uno de esos usuarios de Playstation que tuvo que ocultar su bronca cuando los poseedores de una Nintendo 64 jugaban a arcades como el Mario 64 o el Banjo, preparate porque se vienen unos títulos que no tienen absolutamente nada que envidiarles a los antes mencionados. Uno de estos arcades es sin duda la apuesta fuerte de Sony para este año, y se llama Ape Escape, y nosotros te contamos de qué se trata como nadie.

El sueño del mono loco

En Ape Escape somos un muchacho llamado Spike, que deberá rescatar a sus amigos, el profesor y su hija, de las manos de unos monos bastante peligrosos. Se han puesto en este estado luego de utilizar unos cascos experimentales del profesor, que elevan la inteligencia del poseedor del mismo a niveles insospechados. Esto ha hecho que Spector (el nombre del jefe de los macacos) ponga en marcha un maléfico plan para apoderarse del mundo. ¿Cómo piensa hacerlo? Manejando la máquina del tiempo del profe, y trayendo toda clase de energúmenos del pasado.

La tarea no es nada fácil, como pueden ver, pero el profesor nos ha dejado una serie de aparatejos que nos ayudarán en la tarea, y ahí es donde el juego brilla por lo original: Es el primero en utilizar el pad análogo (es obligatorio tener uno para jugar al Ape) a full, ya que vamos a controlar a Spike con uno de los controles y los aparatos del profe con el otro. ¡Bien por Sony! Esto, que parece difícil a simple vista, es muy sencillo y divertidísimo. Y para poder acostumbrarnos rápidamente al manejo de los chiches, no bien consigamos uno nuevo vamos a entrar a un nivel de entrenamiento. Además Spike puede correr, saltar, agacharse, nadar y hasta usar vehículos (como un tanque) en un entorno completamente en 3D que tiene una belleza gráfica comparable a las maravillas de Shigeru Miyamoto.

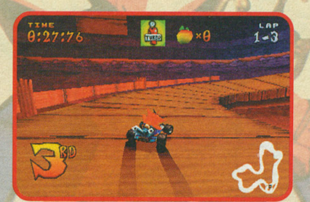
Lo único que nos queda por decir es que si son fanáticos de este tipo de arcades, no se pueden perder en Julio a Ape Escape, y que no bien lo tengamos a mano van a poder ver su Final Test correspondiente. Y espero tener la suerte de que me toque a mí ser el primero en jugarlo...

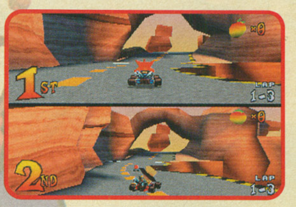
Crash Team Racing



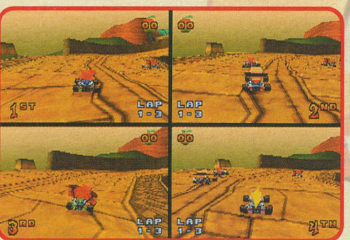
La gente de Naughty Dog anunció hace un tiempo que el nuevo juego de la más famosa mascota de la Playstation no se iba a parecer en nada a los otros tres juegos, y luego de pasar por la E3 les podemos decir que esto es verdad en parte.

El tema es que el nuevo juego de Crash, que por el momento ostenta el título de Crash Team Racing (CTR), no es un arcade de plataformas, sino más bien uno de carreras similar al Mario Kart. Pero los que jugaron al Warped (o Crash Bandicoot 3) saben que se pudo vislumbrar un cierto boceto de lo que se venía, con las secuencias





en las cuales Crash manejaba una moto o un avión. Además, era lógico que esta veta tarde o temprano se iba a explotar.



El CTR es, sin preámbulos, una nueva lucha de nuestro anaranjado amigo contra el mal, que esta vez está encarnado en un simpático antihéroe llamado Nitrous Oxide. Este personaje está un poco obsesionado con la velocidad, y planea acelerar las cosas en el mundo de Crash. Así que nuestra tarea será impedirlo junto a siete de nuestros amigos o enemigos, ya que en esta oportunidad tenemos de nuestro lado al Dr. Nitro.

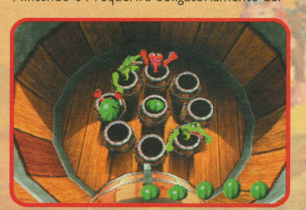
El juego va a estar disponible para Noviembre de este año, y podremos recorrer a toda velocidad más de 20 pistas, y competir hasta con tres amigos si tenemos en nuestro haber un multitap. Por lo que se ve en las fotos, ¡pura diversión!


Si Crash tiene intenciones de manejar con esa cara, seguro le piden el registro...

Donkey Kong 64



Si querían tener una buena razón para comprarse el pack de expansión de la Nintendo 64 (4 MB extra de memoria), la razón se podría llamar Donkey Kong 64, ya que el nuevo juego de Rare para Nintendo 64 requerirá obligatoriamente del





pack. Y según se puede apreciar en las fotos que acompañan este Mega Approach, valdrá la pena desembolsar los morlacos extras para poder disfrutar del juego.

Sin duda es uno de los proyectos más ambiciosos para la consola de la gran N, ya que se han incorporado al arcade efectos de luces multicolores, mejoras en las texturas (una de las grandes críticas a la consola) y gráficos de alta resolución.

En el DK64 vamos a poder utilizar a Donkey y Diddy Kong, y otros personajes nuevos como Tiny, Chunky y Lanky. Cada personaje tiene un set de habilidades, y descubriremos a medida que el juego avance que vamos a necesitar un caracter en particular para resolver algunos acertijos y de esa manera descubrir nuevas áreas. Esto hace que el juego no siga un recorrido lineal, por lo cual siempre hay que estar atentos a las habilidades de cada uno de los personajes.

El DK64 va a estar disponible para fin de año, y Nintendo espera vender más de dos millones y medio de copias en las primeras seis semanas, toda una apuesta para ser los primeros en la Navidad ¿Será el DK64 capaz de semejante hazaña?





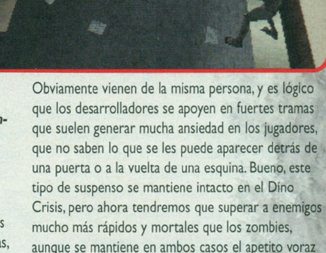
Dino Crisis
Desarrollado por : *Capcom*
Distribuido por : *Capcom*
Fecha de Salida : *Fines de 1999*

Dino Crisis

De la mano de Capcom nos llega esta nueva aventura en la cual deberemos enfrentar a hambrientos dinosaurios, siempre listos para la cena

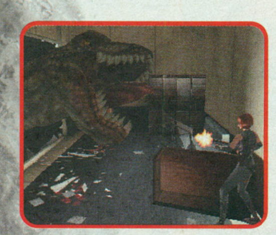
Esta, amigos, es Regina, la agente del Gobierno que deberá adentrarse en una isla repleta de dinosaurios para ver qué extraño fenómeno los puso nuevamente en la Tierra.

Luego de haber recorrido incansablemente la Exposición E3 nos dimos cuenta que a la Playstation cada vez se le va a hacer más difícil estar a la par de las nuevas tecnologías, pero así y todo aún existen genios que sacan de la galera maravillas para la jovata consola, que hacen que las ventas de la niña mimada de Sony se sigan manteniendo como el primer día. Esa es la razón por la cual los capos de Sony deberían construir un monumento en honor de Shinji Mikami, responsable de la saga más exitosa para la Play: Resident Evil, y ahora también de Dino Crisis, un juego con bastantes puntos en común con el arcade matazombies, pero que introduce muchos elementos realmente interesantes.



Inspirado por la pantalla grande

Las influencias de Shinji a la hora de desarrollar los productos que lo hicieron famoso son bastante obvias, y él no hace otra cosa que admitirlo orgulloso: La inspiración para la saga Resident Evil vino de las películas de George Romero ("La Noche de los Muertos Vivos"), y para el juego del cual vamos a hablar en esta nota (de todas formas creo que las fotos dicen más que mil palabras) Shinji se "inspiró" en una de las obras maestras del genial Steven Spielberg: Jurassic Park.





Tanto el Dino Crisis como la saga de horrores sucedida en Racoon City tienen muchos puntos en común. Obviamente vienen de la misma persona, y es lógico que los desarrolladores se apoyen en fuertes tramas que suelen generar mucha ansiedad en los jugadores, que no saben lo que se les puede aparecer detrás de una puerta o a la vuelta de una esquina. Bueno, este tipo de suspenso se mantiene intacto en el Dino Crisis, pero ahora tendremos que superar a enemigos mucho más rápidos y mortales que los zombies, aunque se mantiene en ambos casos el apetito voraz de nuestros contendientes por carne humana fresca.

Siempre misiones fáciles

En el juego asumiremos el rol de una agente del gobierno llamada Regina, que deberá investigar (junto a dos compañeros de equipo llamados Rick y Gale) una misteriosa isla que alberga un laboratorio científico del Dr. Kirk.. No hace falta que les diga que no bien nuestra pro-





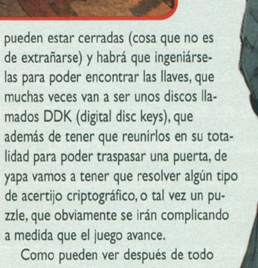


tagonista llega a las inmediaciones del laboratorio encuentra una desolación absoluta, por lo cual deberá investigar qué es lo que ha ocurrido en la isla. Al poco tiempo encuentran los restos de un sobreviviente, pero que por desgracia no está solo: Un famélico dinosaurio nos mira con los ojos entrecerrados, saboreando el plato con anticipación. Lamentablemente no tenemos nada para poder combatir a los dinos como corresponde, así que lo mejor es poner los pies en funcionamiento y huir lo más rápido posible del lugar.

Y si la idea de escapar como un cobarde no les resulta muy atractiva, vayan haciéndose la idea de que en muchas porciones del juego ésa va a ser la mejor opción, ya que las mejores armas las vamos a poder tener cuando el juego esté bastante avanzado, y así y todo una poderosa escopeta puede resultar inútil frente a un tiranosaurio furioso.

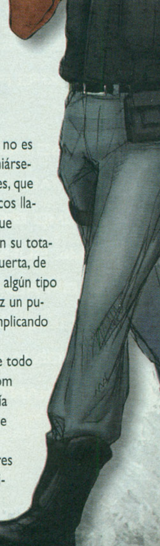
Dinorama 3D

La mayor diferencia del Dino Crisis con respecto a la saga del Resident Evil es que todos los lugares están renderizados en tiempo real en 3D, a diferencia de los fondos 2D (excelentes, por cierto) de los Resident. De todas maneras, la música, manejo de cámaras y el control de los personajes sigue siendo el mismo que se pudo apreciar en la saga anteriormente mencionada. Obviamente, los dinosaurios son mucho más rápidos que los muertos-vivos, así que los desarrolladores han incluido un nuevo movimiento, el giro en 180 grados. Ha sido asignado a uno de los botones para que nuestro raje sea más eficaz, en el caso de que uno de los dinosaurios nos mire cariñosamente. Y para una defensa más efectiva, ahora Regina puede moverse con el arma lista para disparar.



Los que jugaron a cualquiera de los Resident saben lo nervioso que uno se pone no bien se acerca a una ventana, temeroso de que algún zombie rompa el vidrio inesperadamente tratando de alcanzar nuestra garganta. Si esto les ponía los pelos de punta, vayan acostumbrándose ya que en el Dino Crisis este tipo de situaciones serán bastante comunes. Y como si esto fuera poco, la capacidad de ataque de los reptiles es muy grande, y hasta son capaces de sacarnos el arma que cargamos de un coletazo. Así que de un momento a otro podemos pasar a ser una presa fácil.

Shinji promete, para los amantes de la exploración en este tipo de aventuras, que el Dino Crisis va a tener una buena cantidad de lugares para investigar, incluyendo el interior y las afueras del laboratorio, y también unas instalaciones subterráneas. Muchas de las áreas pueden estar cerradas (cosa que no es de extrañarse) y habrá que ingeniárselas para poder encontrar las llaves, que muchas veces van a ser unos discos llamados DDK (digital disc keys), que además de tener que reunirlos en su totalidad para poder traspasar una puerta, de yapa vamos a tener que resolver algún tipo de acertijo criptográfico, o tal vez un puzzle, que obviamente se irán complicando a medida que el juego avance.



Como pueden ver después de todo lo dicho, otra maravilla de Capcom que demuestra que la Play todavía nos va a brindar muchas horas de diversión de la mano de genios como Shinji Mikami. Y los doctores pueden seguir vendiendo tranquilizantes...

INFORME ESPECIAL E3

REPORTE SUPER SECRETO SOLO PARA NEXT LEVEL



RESUMEN

RECIÉN LLEGADOS DE LA EXPOSICIÓN MÁS IMPORTANTE EN LO QUE A JUEGOS DE CONSOLA SE REFIERE, NOS PUSIMOS A TRABAJAR PARA BRINDARLES ESTE COMPLETO INFORME DE TODOS LOS TÍTULOS QUE LAS COMPAÑÍAS PRESENTARON. Y MIENTRAS REVISÁBAMOS LAS TONELADAS DE MATERIAL QUE TRAJIMOS, NO PODÍAMOS HACER OTRA COSA QUE MARAVILLARNOS CON EL PRÓXIMO LANZAMIENTO DE LA NUEVA CONSOLA DE SEGA EN LOS ESTADOS UNIDOS, Y EL INMENSO DESPLIEGUE QUE LA COMPAÑÍA REALIZÓ EN LA EXPO PARA PROMOCIONAR A LA DREAMCAST.

POR EL OTRO LADO HUBO POCAS NOTICIAS DE LAS NUEVAS MÁQUINAS DE NINTENDO Y SONY, PERO COMO BIEN SE PUEDE APRECIAR EN ESTE INFORME SÚPER SECRETO, LA PLAY Y LA NINTENDO 64 AÚN GOZAN DE UNA SALUD IMPECABLE, ASÍ QUE NO HAY PORQUÉ PREOCUPARSE, TODAVÍA VAMOS A DISFRUTAR JUEGOS IMPRESIONANTES. ¿LOS VEMOS?

ARMY MEN - AIR ATTACK

40 WINKS
GT Interactive
P N

En 40 Winks, vamos a poder controlar a Ruff o Tumble, entrando en sus sueños para rescatar a los 40 Winks del malvado Nitekap y su secuaz, Thread-Bear. Lo importante



APE ESCAPE

es rescatarlos a tiempo para que estos dos chicos no sufran más pesadillas en sus sueños.

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE
Namco
P

Los usuarios de la Playstation saben muy bien que los simuladores de aviones no abundan en la consola, por eso siempre es bienvenido un juego de estas características. Y si es de la mano de la gente de Namco, se puede decir que este tipo de juegos todavía tiene mucho para darle a la Play...

ACTION MAN
Hasbro Interactive
P

Este juego de aventura es una mezcla de acción, espionaje y estrategia, en un entorno similar al del Syphon Filter (o por qué no, el MGS), en el cual deberemos eliminar al malvado Dr. X y su corte de malhechores.

AIRFORCE DELTA
Konami
D

Un simulador de combate que realmente capturó la atención en el stand de Konami. Unos gráficos impresionantes en este simulador con más de 30 tipos de aviones, desde el clásico F-4 Phantom al F-22.

ALIEN RESURRECTION
Fox Interactive
P

La dura Ripley lucha nuevamente con los temibles Aliens en un juego 3D con una atmósfera de Terror. Ripley deberá evitar que el Dr. Wren retorne a la Tierra con los especímenes que podrían eliminar a nuestra raza.

ALL STAR TENNIS '99
Ubi Soft
N P

Los buenos juegos de tenis (en cualquier plataforma) escasean, así que la aparición del All Star Tennis '99 es bienvenida. Además, es uno de los pocos juegos dentro del género que tiene los nombres reales de los jugadores, así que podremos hacer un single contra Michael Chang, por ejemplo.

APE ESCAPE
Sony Computer Ent. America
P

Un divertido juego arcade de plataformas en el que tendremos que ayudar a Feisty Specter y sus amigos a escapar del zoológico. Este juego en 3D es una de las apuestas fuertes de Sony para este año.


ALIEN RESURRECTION

ARMORINES
Acclaim
P N

Los Armorines son una fuerza de elite de los marines, encargada de salvar al mundo de una invasión de insectos alienígenas (¿alguien dijo Starship Troopers?) que quieren colonizar nuestro planeta. Para más data miren First Approach de nuestro número anterior.


ARMORINES

ARMY MEN - AIR ATTACK
3DO
P

Siguen las peripecias de los soldaditos de plástico. Esta vez deberemos rescatar a los prisioneros de guerra.

ARMY MEN - SARGE HEROES
3DO
P N

Sarge y sus soldados deberán sobrevivir en el mundo real en 14 misiones con 5 objetivos separados cada una.

ASTEROIDS HYPER 64
Crave Entertainment
N

Versión del arcade con nuevos gráficos y nuevos modos de juego de hasta cuatro personas.

BASS HUNTER 64
Take 2 Interactive
N

Este juego es solamente recomendable para los entusiastas de este deporte, que pueden pasarse horas frente a un lago (o el mar, por qué no) esperando el leve movimiento de la caña que les dé la







CARMAGEDDON

señal de que la espera ha dado sus frutos. Por supuesto, la ventaja de jugarlo en la Nintendo 64 es que no van a tener que despertarse muy temprano, ni van a tener que sufrir las inclemencias del tiempo.

BASS MASTERS CLASSIC: CHAMPIONSHIP EDITION
THQ
P

La reedición de este simulador de pesca, con nuevos torneos y soporte para Dual Shock.

BATTLE TANX 2
3DO
N

Una batalla de tanques en 3D en un futuro post-apocalíptico.

BATTLEZONE 64
Crave Entertainment
N

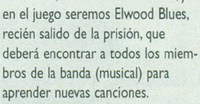
El clásico arcade de Atari en su versión renovada por Activision. 30 diferentes niveles en los cuales tomamos el mando de las fuerzas Americanas o Soviéticas, con un modo extra que es pura estrategia.

BLADES OF VENGEANCE
Crave Entertainment
D

Una historia épica en la que nuestros personajes un musculoso guerrero y su bella compañera tratarán de limpiar de la faz de la Tierra a las fuerzas del mal.

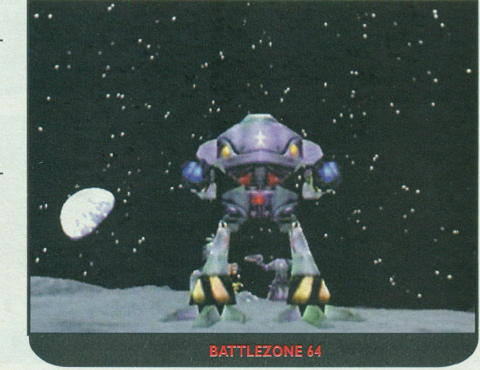
BLUES BROTHERS 2000
Titus
N GB

Solía haber un arcade muy bueno de la primera película de los Blues Brothers, y era lógico que la segunda película tuviera su par en las consolas. Bueno, le tocó a la Nintendo, y en el juego seremos Elwood Blues, recién salido de la prisión, que deberá encontrar a todos los miembros de la banda (musical) para aprender nuevas canciones.



BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING 2
THQ
P N

Una buena física, gráficos mejorados, una renovada interface, y soporte de hasta 8 jugadores caracterizan a este juego de Bowling.



BATTLEZONE 64

BUGS BUNNY LOST IN TIME
Infogrammes
P

El conejo más famoso de mundo esta perdido en el tiempo y necesita de tu ayuda para volver sano y salvo del Futuro, los años 30, la edad de Piedra, la época Medieval, y la época de los Piratas.

CAESAR'S PALACE 64
Crave Entertainment
N

Un juego de casino en 3D con Blackjack, Dados, Ruleta, Máquina Tragamonedas, video póker y más.

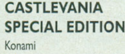
CARMAGEDDON
Interplay
N P

Este juego, conocido como Carmageddon II en la PC, va a estar disponible en poco tiempo para las dos consolas. La temática del juego va a ser la misma: Seremos Max, un lunático a bordo de un auto (con algunas modificaciones) que deberá correr varias carreras, en donde lo más importante no es ganar, sino aniquilar todo lo que se nos cruce, de cualquier género del reino animal o vegetal.

CASTLEVANIA: RESURRECTION
Konami
D

Drácula está llegando a la Dreamcast con este clásico de los arcades. Una aventura en 3D con gráficos nunca vistos.

CASTLEVANIA SPECIAL EDITION
Konami
N



Antes del arribo de Reindhardt Schneider o Carrie Fernandez, Drácula recién comenzaba su reino de terror. Kohnel, un joven hombre lobo lo sabe y va al castillo en busca de su amo, ... o ¿quizás por una venganza de la que no estamos enterados todavía? Una versión especial de la primera aventura

de la saga con gráficos y sonidos a la altura de esta época.

CENTIPEDE
Atari Games
P

Una nueva versión de este clásico de los arcades, con más de 22 niveles en 3D, y un modo para varios jugadores.

COLONY WARS: RED SUN
Psygnosis
P

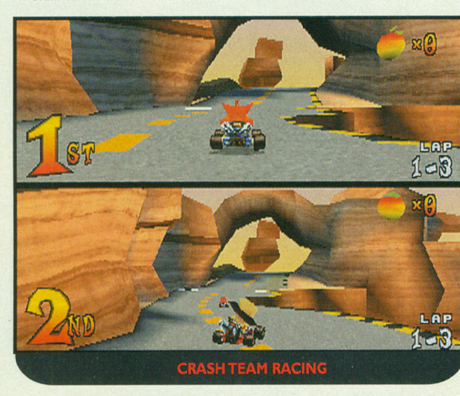
Sin duda Colony Wars fue uno de los mejores simulares espaciales para Playstation. Red Sun promete llevar las posibilidades de la máquina de Sony al límite en nuevas misiones con toda la acción, sólo que esta vez seremos Valdemar, una a especie de mercenario al mejor estilo Han Solo, con opción a ayudar a la fuerza Navy o a su contra, League.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS
THQ
P

Juego de motocross auspiciado por el campeón norteamericano Ricky Charmichael, con un engine de lo más realista en una simulación de alta velocidad.

CRASH TEAM RACING
Sony Computer Ent. America
P

Crash Bandicoot está de vuelta en un juego de carreras con todos los personajes de la serie, inclusive los malos. Corremos en 20 pistas con cuatro modos de juego: Adventure, Time Trial, Grand Prix y Battle Mode.



CRASH TEAM RACING

CROC 2
Fox Interactive
P GB

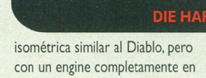
Croc está de vuelta en una nueva aventura en la que deberá encontrar a sus parientes que hace tiempo están perdidos, en 40 niveles en los que el Baron Dante nos hará la vida imposible.

DANGER GIRL
THQ
P

Basado en el personaje de historietas de la DC Comics, Danger Girl nos transporta a un mundo de acción mientras exploramos desde los Alpes Suizos hasta la Jungla en una peligrosa isla.

DARKSTONE
Take 2 Interactive
P

Entrá a un mundo medieval para derrotar a Draak, malo entre los malos, y acabar con su dominio de la Tierra. Para cumplir tu objetivo vas a poder controlar dos personajes, los cuales deberán reunir 7 cristales, y de esa forma darle poder al orbe mágico, única manera de derrotar a Draak. El juego tiene una vista isométrica similar al Diablo, pero con un engine completamente en 3D.


DIE HARD TRILOGY 2

DEEP FIGHTER
Ubi Soft
D

Bajo el océano, una civilización acuática está luchando para sobrevivir a la doble amenaza de combatir a sus enemigos y preservar su entorno. Por supuesto, dependerá de nosotros el resultado de la contienda, en este nuevo juego de acción en 3D con toques de aventura. El objetivo final del Deep Fighter es construir una gigantesca nave, para poder de esta manera evacuar a toda la población de estas aguas hostiles.

DEMOLITION RACER
Accolade
P

Un juego de Demolición de coches que ha sido desarrollado por ex miembros del equipo del Destruction Derby. El nuevo engine hará que las ruedas o el capot vuelen por el aire mientras chocamos a nuestros adversarios.

DESTRUCTION DERBY 3
Psygnosis
P

Si bien no hay mucha información de este juego, que saldrá a mediados del 2000, ya todos conocemos la anteriores versiones. De DD3 sólo se sabe que contendrá 25 nuevas pistas para chocarnos a gusto y dos modos de multiplayer.

DIE HARD TRILOGY 2
Fox Interactive
P

Este título marca la vuelta del personaje de Bruce Willis, John McClane, que sigue metiéndose en problemas. Esta vez se ve


Dino Crisis

enfrentado con un grupo de terroristas de alta tecnología en una carrera contra el tiempo, antes que borren Las Vegas del mapa.

DINO CRISIS
Capcom
P

Del creador de Resident Evil, Shinji Mikami, llega otra aventura de horror. Nuestro personaje es Regina, miembro de una fuerza de Operaciones Especiales. Regina y su equipo deberán capturar a el profesor Kirk, un científico que ha estado haciendo experimentos en su laboratorio secreto en Ibis Island, con lo que el llama "Principio de la Energía Pura", gracias al cual se pensaba que los dinosaurios habían reinado en el comienzo de los tiempos. Al parecer la teoría era correcta y Regina se encuentra con una isla plagada de dinosaurios.

DISNEY'S TARZAN, TOY STORY 2 y A BUG'S LIFE
Disney Interactive
P N

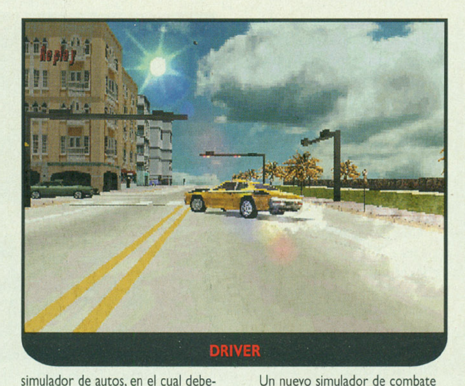
Estos tres títulos van a aparecer en este año, y probablemente sean todos arcades de plataformas, basados en los personajes y las historias de las películas de Disney.

DRAGON VALOR
Namco
P

Explorá un mundo fantástico repleto de magia, monstruos, caballeros y, por supuesto, dragones. Este sensacional juego, que promete bastante, por cierto, ya fue comentado en detalle en la sección First Approach, y para los desmemoriados les comentamos que vamos a ser un caza-dragones, y nuestra misión en la Tierra es buscar a estos temibles reptiles para darles caza.

DRIVER
GT Interactive
P

¿Qué resultado tenemos si mezclamos a Need for Speed con Grand Theft Auto? La respuesta es, sin lugar a dudas: Driver. Este singular título nos pondrá al volante en un simulador de autos, en el cual deberemos realizar ciertos "trabajos" para organizaciones non-sanctas. Lo interesante de todo es que somos un policía secreto, que actuando como chofer de esta mafia deberemos ir internándonos en este particular mundo.



DRIVER

DUKE NUKEM: ZERO HOUR
GT Interactive
N

Este juego de acción en tercera persona tiene como protagonista a Duke Nukem, héroe indiscutido entre los usuarios de la PC. En esta ocasión el Duke deberá viajar en el tiempo para evitar que unos horribles alienígenas maten a sus parientes, y de esa forma eliminen a nuestro héroe instantáneamente.

DUNE 2000
Westwood Studios
P

Un verdadero clásico de la PC, el Dune (precursor del Command & Conquer y casi todos los juegos estratégicos en tiempo real), fue remozado tiempo atrás por la gente de Westwood, y ahora es el turno de su par en la Playstation. La gran diferencia con respecto a su hermano en la PC, es que el Dune 2000 para Play va a estar integramente realizado en 3D.

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK
Infogrames
P

Un nuevo simulador de combate en el que tenemos que evitar que un grupo de terroristas que ya ha tomado las islas de Hawaii, se expanda a los Estados Unidos. 25 misiones y 5 aviones diferentes son algunas de las características del juego.

EARTHWORM JIM 3D
Take 2 Interactive
N P

En esta ocasión a nuestro amigo el gusano se le cae una vaca en la cabeza, dejándolo inconsciente y transportándolo a un mundo totalmente irreal creado por su propia mente. Jim deberá pelear en los diferentes planos de su subconsciente, para de esta forma poder levantarse y volver al mundo real. Obviamente, como el título lo indica, en esta ocasión Jim está generado (al igual que el resto del juego) en 3D.

EVIL ZONE
Titus
P

Ihadurca, un ser capaz de existir en varias dimensiones, amenaza el mundo de I-Praseru (o la Isla Feliz). Aunque el costo que pagaron fue alto, los habitantes de I-Praseru han conseguido detener a Ihadurca y confinarlo a la Zona Oscura (Dark Zone). Pero el peligro no ha cesado, para eso hay que destruirla para que no vuelva a surgir. Un torneo se realiza para ver quién es el mejor guerrero para detener a Ihadurca, y nosotros seremos uno de los que competirán.

FEAR FACTOR
Eidos Interactive
P

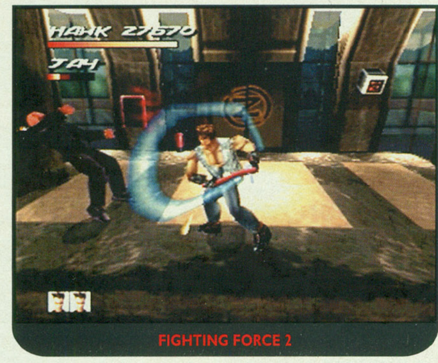
Una aventura de estilo animé que se sitúa en un futuro del Hong Kong, usando una nueva técnica de gráficos que permiten una animación muy fluida con escenarios muy grandes. El juego, para que se den cuenta de lo gigante que pretende ser, va a salir en 4 CD's.

FIFA 2000
EA Sports
P

¿Qué se puede decir de esta serie que ustedes no sepan? Tal vez que tiene en esta oportunidad 17 ligas mundiales (obviamente Argentina no está entre ellas, vaya a



FIFA 2000



FIGHTING FORCE 2

saber uno cuál es el motivo), una inteligencia artificial más avanzada (sinónimo de mayor dificultad), animaciones de las caras de los jugadores (¡ahora además de quejarse te insultan!), y un control más preciso del balón. En síntesis, el sueño de todo futbolero.

FIGHTING FORCE 2
Eidos Interactive
P

Este nuevo capítulo de un juego que tuvo bastante, bastante éxito en la Playstation, regresa con un nuevo engine que nos brindará objetos más detallados, un sistema de combate más avanzado, y muchas cosas más que van a hacer de esta segunda parte una maravilla. Eso esperamos...

FIGHTING FORCE 64
Crave Entertainment
N

La versión de Nintendo 64 del juego de lucha de Playstation. 25 áreas en 3D en la que debemos detener al malvado Dr. Zeng y sus secuaces.

FISHERMAN'S BAIT 2
Konami Sports Series
P

Un juego de pezca con opción para dos jugadores mediante pantalla dividida y soporte para Dual Shock, para sentir cuando tira la caña. Varias especies de peces y lugares para practicar este deporte donde la paciencia es la clave.

FORMULA 1 '99
Psygnosis
P

Nueva entrega del juego de Fórmula 1. Esta vez el engine se ha mejorado con una nueva física, más interactividad en los boxes y en la largada junto con todos los pilotos y equipos oficiales de la F1.

FOX SPORTS NHL CHAMPIONSHIP 2000
Fox Sports Interactive
P

La nueva temporada de hockey está por comenzar y Fox te trae esta nueva versión super realista de este deporte con más cámaras, mejor inteligencia artificial y comentarios de afamados relatores.

FOX SPORTS PRO BASQUETBALL 2000
Fox Sports Interactive
P


G-POLICE:AGENTS OF JUSTICE

Toda la emoción del basquet en esta nueva entrega con mejores gráficos, los equipos y jugadores al día, y el comentario de los comentaristas de Fox Sports, Greg Papa y Doc Rivers.

G-POLICE: AGENTS OF JUSTICE
Psygnosis
P

La guerra terminó y la fuerza G-Police ha recuperado el control. Pero ¿por cuánto tiempo? nuevas organizaciones criminales y sindicatos están ganando poder y es sólo cuestión de tiempo para que vuelvan a causar problemas. 30 Nuevas misiones esperan a la nueva generación de reclutas G-Police, con más armas y nuevas opciones para eliminar el crimen.

GALLOP RACER
Tecmo
P

Tecmo nos brinda un simulador de carreras de caballos donde podemos ser el Jockey o simplemente apostar. El juego está totalmente en 3D y tiene una gran variedad de caballos para elegir (1459!), junto con 30 pistas.

GAUNTLET LEGENDS
Midway
P N

Otro título de Midway que tuvo mucho éxito en los arcades fue sin duda el Gauntlet. Esta versión remozada del clásico (obviamente en 3D, como corresponde) mantiene muchos de los elementos originales, como los cofres, la comida y los generadores de monstruos, y aún permanecen los cuatro personajes básicos, pero con hechizos especiales que pueden ser utilizado en el momento en que nuestro poder esté al máximo.

GEKIDO
Gremlin Interactive
P

El año: 2011. Un programa antivirus de la Corporación Pegasus se ha expandido de manera misteriosa y hasta ha tomado forma humana. Un grupo especializado de hackers y expertos en tecnología deberán detener al programa, ahora con forma humanoide en un ambiente 3D y con toda la acción en un juego con el estilo de los clásicos Double Dragon y Renegade.

GEX 3: DEEP COVER GECKO
Eidos Interactive
N

Este juego, que supo pasar por la Play como uno de los competidores del Crash 3 (y pueden ver el Final Test




GRAN TURISMO 2

del mismo en el número anterior) ahora va a ser convertido a la máquina de Nintendo. ¿Podrá salir indemne a las comparaciones con el Mario o el Banjo?

Fear Factor

GLOVER
Atari Games
P

Glover es un juego de acción en el cual los jugadores deberán utilizar una combinación de guante y una pelotita para resolver algunos acertijos, castear hechizos mágicos y derrotar a sus enemigos.

GOEMON'S GREAT ADVENTURE
Konami
N

El joven Goemon y su amigo Ebisumaru son llamados por los ancestros para ver su última creación, una máquina que trae personas del pasado al presente. Resultado: la máquina es robada y la han usado para traer a todo tipo de fantasmas, demonios y demas bichos indeseables ¿Y adiviná qué? Tu misión será mandarlos a donde se merecen en una aventura cooperativa para hasta dos personas.

GRANDIA
Sony Computer Ent. America
P

Un RPG de los creadores de Alisia Dragoon y Lunar. En la ciudad de Parm, hay dos chicos valerorosos, Justin y su amiga Sue, que se embarcarán en una aventura en busca de la Verdad, el Amor y el Honor.

GRAND THEFT AUTO 2
Rockstar Games
P

6 bandas mafiosas controlan la ciudad. Y por supuesto, no nos vamos a quedar afuera del asunto. En la continuación de uno de los juegos que más críticas (no favorables, por cierto ya que el nivel de violencia en el juego era notorio) reunió en la PC, su segunda parte parece que va a ser tan controversial como el original. Lamentablemente no se pudo ver nada de los gráficos, así que no sabemos si van a ser 3D. Ojalá...

GRAN TURISMO 2
Sony Computer Ent. America
P

Otro de los títulos en los que se apoya el éxito de Sony. Sin lugar a dudas el juego más esperado del año. Más modos de carrera, más realismo, más coches y unos gráficos que superan a su antecesor. Un compra segura para los usuarios de Playstation.

HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS
Titus
N GB

Ares, el Dios de la Guerra, ha capturado a Zeus y liberado a dos de los Titanes (nada que ver con los de Karadagian). Hercules y sus amigos deberán detenerlo, ya que su intención es dominar el reino de los dioses. Obviamente vamos a tener que esfumar a los Titanes, y de esta forma salvar a nuestro padre, Zeus.

HOGS OF WAR
Gremlin Interactive
P

Este juego es un arcade en 3D donde somos unos cerditos de seis diferentes armadas, ambientado en la Primera Guerra Mundial, pero con gráficos del estilo de dibujos animados, donde tenemos misiones de reconocimiento, destrucción de puentes o bases del enemigo.

HOT WHEELS
Electronic Arts
P N

Este nuevo arcade de carreras, basado en la popular marca de autitos que se venden como agua en los Estados Unidos, ofrece la posibilidad de realizar una gran cantidad de


HOT WHEELS


GRANDIA

Legacy of Kain: Soul Reaver

acrobacias, en cuatro escenarios fantásticos como el Lejano Oeste, la Isla de Volcán, etc. Pudimos jugarlo en la expo y parece realmente divertido. Obviamente la versión de Nintendo se ve bastante mejor.

HYBRID HEAVEN
Konami
N

Tu mente no es la tuya propia. Tu cuerpo esta siendo controlado por otra persona. Entra en el mundo de los mitad humanos - mitad clones en donde la lucha del bien contra el mal se lleva a cabo cada hora.

HYDRO THUNDER
Midway
D

Este arcade de lanchas, que también tiene su alma gemela en los arcades, va a aparecer este año en la Dreamcast, la máquina obvia para demostrar lo lindo que es surcar las aguas a toda velocidad.

IN THE ZONE 2000
Konami Sports Series
P N GB

Todos los equipos de la NBA en esta nueva versión del juego de basquet de Konami. Con los comentarios de Ray Clay y más de 300 jugadores reales.

JADE COCOON: STORY OF TAMAMAYU
Crave Entertainment
P

Como Levant, el Maestro Cocoon, te encontrarás luchando contra todo tipo de monstruos en un combate mortal. Una vez ganadas las batallas podrás usar los poderes místicos de Cocoon y pedir ayuda combinando a varias criaturas para que luchen de tu lado. El juego contiene escenas de dibujos animados anime de excelente calidad.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000
Acclaim
N P D GB

Un nuevo juego de carreras de motos de la gente de Acclaim, que va a hacer su aparición en todas las consolas (incluyendo una rara versión para Color Game Boy), en donde podremos participar de carreras de motocross y supercross, y si no nos gustan los circuitos, crear nuevos con el editor que el juego incluye.

KNIGHTS OF CARNAGE
THQ
P

La hija de un rey y su confiable caballero de armas se embarcan en una lucha contra hechiceros, demonios y más criaturas en un intento de salvar su tierra de las fuerzas del mal.

KNOCKOUT KINGS 2000
EA Sports
P N

La segunda parte de uno de los simuladores de boxeo más esperados está próxima a concretarse, en esta ocasión con más de 50 boxeadores de todos los tiempos (25 para la versión de Nintendo), incluyendo a leyendas como Muhammad Ali, Sugar Ray Leonard y Shane Mosley. Los desarrolladores prometen que esta versión va a tener más fluidez de movimientos y mayor respuesta por parte de los boxeadores. Ojalá...

KONAMI ARCADE CLASSICS
Konami
P

Si querés revivir los juegos del pasado nada mejor que este pack de clásicos: Time Pilot, Scramble, Super Cobra, Pooyan, Circus Charlie, Yie Ar Kung Fu, Shao Lin's Road, Road Fighter, Roc'n'Rope y el super conocido Gyruss.

KONAMI RALLY
Konami Sports Series
P GB

Konami se mete de lleno en el mundo del rally con este título que promete sacar de la carrera a Colin McRae y compañía.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
Eidos Interactive
P

Obviamente todos nuestros lectores conocen a Kain. Lo vimos en acción en la Expo y sólo les podemos decir que no vemos la hora de tenerlo en la consola, listo para jugar...


KNOCKOUT KINGS 2000

LODE RUNNER 3-D
Infogrames
N

El clásico de la Commodore 64 vuelve en su versión 3D. Más inteligente, más difícil y más adictivo que nunca, con 136 niveles en 5 Mundos (First Approach en Next Level #4).

MADDEN NFL 2000
EA Sports
P N

Esta serie, que según los reportes del año pasado (con el Madden '99) fue el juego más vendido de deportes para Playstation en los Estados Unidos, va a tener varias modificaciones con respecto a su predecesor, como por ejemplo la velocidad y el movimiento (capturado de Jamal Anderson y Terrell Owens) de los jugadores, la incorporación de los 31 equipos de la NFL, y alta resolución en los gráficos de los jugadores.

MAJOR LEAGUE SOCCER
Konami Sports Series
P N GB

Quizás el mejor o más divertido juego de fútbol en una nueva versión que contiene más de 10 estadios, 12 equipos de la Liga Mayor y 50 Internacionales. Incluye un nuevo

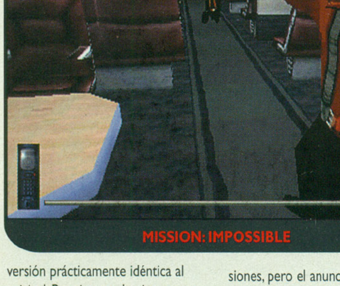
modo llamado "Success Mode" que nos permite crear jugadores al mejor estilo RPG.

MARVEL'S X-MEN
Activision
P

Este juego de lucha, que también fue presentado en el E3 de 1998, enfrenta a los famosos mutantes de Marvel en luchas sin cuartel. Al igual que el año anterior, el juego promete, pero no sabemos el motivo de la demora. Esperemos que este año lo podamos disfrutar.

MAX PAYNE
Rockstar Games
D

Otro de los juegos que los fanáticos de PC están esperando hace bastante tiempo, y que lamentablemente no se pudo ver en la exposición, va a aterrizar en la nueva consola de Sega, al parecer en una versión prácticamente idéntica al original. Por si nunca lo vieron, este juego, que tiene una perspectiva similar al Tomb Raider, promete una acción realmente intensa, con tiros por doquier.



MISSION: IMPOSSIBLE

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS
Konami
P

El super éxito de Konami vuelve con 300 misiones de Realidad Virtual para el Agente de Foxhound, Solid Snake. Todo tipo de misiones para poner a punto nuestra habilidad.



MORTAL KOMBAT GOLD



MICKEY 3D
Nintendo
N

No se pudo ver nada de la primera aparición de Mickey Mouse en el mundo de las tres dimensiones, pero el anuncio fue realizado en la presentación de los productos de Nintendo para 1999 / 2000 a través de un contrato exclusivo de la gran N con Disney. Al parecer, va a haber un juego de carreras (Disney Racing) y una aventura (Mickey Adventure).

MISSILE COMMAND
Atari Games
P

Otra reedición de un clásico de los arcades de la década del 80 en un entorno 3D, en el cual podremos explorar nuevos mundos, para protegerlos de los ataques alienígenas.

MISSION: IMPOSSIBLE
Infogrames
P GB

Tu misión, si decidís aceptarla, será completar 20 niveles llenos de tensión. El juego de la N64 esta por aparecer en Playstation y Gameboy Color, en el cual asumimos el rol de Ethan Hunt, un agente secreto de la IMF, Impossible Mission Force.

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2
Ubi Soft
N P D

Este simulador de autos de carrera va a hacer su aparición simultánea en las tres consolas, con opciones como el modo retro, que nos permitirá competir en los riesgosos circuitos de 1950; seteos personalizados de los autos; y encuentros para varios jugadores en una sola consola (2 para Play, 4 para Dreamcast y Nintendo 64).

MONSTER RACE 2
KOEI
GB

Un juego que consiste en hacer correr a nuestra liga de monstruos de entre más de 200 especies y en 35 terrenos diferentes.

MONSTER RANCHER 2
Tecmo
P

Vuelve el creador de monstruos más divertido, con cientos nuevos. Creá tu propia raza de monstruos luchadores y enfrentalos a los de tus amigos.

MONSTER TRUCK MADNESS 64
Take 2 Interactive
N

Este juego, que fue desarrollado hace un tiempo para PC, ahora hace su aparición en la Nintendo 64, con la inclusión de 5 modos de juego, condiciones climáticas variables, armas escondidas, power ups, y la posibilidad de competir hasta con tres amigos en una misma consola.

MORTAL KOMBAT GOLD
Midway
D

Junto con la salida de la Dreamcast en los Estados Unidos (programada para el 9-9-99), hay un paquete de 15 títulos que la van a acompañar. Entre ellos está el Mortal Kombat Gold. No hace falta que les diga cuál es la historia del MK, porque seguramente todos la conocen, pero lo que les podemos adelantar es que tiene unos gráficos que igualan o superan a los de la versión arcade. Imperdible para los



fans de las fatalities!

MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES
Midway
P N

Se puede decir que el MK: Special Forces es la mezcla del Tomb Raider con el Mortal Kombat. En esta nueva aventura 3D, viviremos las aventuras de Jax y Sonya, en una perspectiva de tercera persona similar a la de las aventuras de Larita. Imperdible para los fans de MK.

MOTOR RACING
Empire
P

Probá tu habilidad en los más excitantes circuitos del mundo, en este veloz juego de carreras. Entre las opciones de juego tenemos comunicación por radio a boxes, efectos de humo y fuego en el coche junto con un realista sistema de daños, así como luces en el coche para las carreras nocturnas.

NASCAR 2000
EA Sports
N P

Otra serie muy exitosa en los Estados Unidos es la de Nascar. En esta oportunidad, con los 33 corredores oficiales de la fórmula, como Jeff Gordon, John Andretti y Dale Earnhardt; 18 pistas oficiales NASCAR; ajustes en los autos, carreras nocturnas y vistas múltiples dentro y fuera del auto.

NBA JAM 2000
Acclaim
N

La gran novedad con respecto a sus antecesores es que ahora tendrá dos modos de juego: Además del convencional (y al que todos estamos acostumbrados) el NBA Jam 2000 incluirá un modo realista de 5 contra 5, y los gráficos del nuevo engine van a ser, por supuesto, 3D.

NCAA FOOTBALL 2000
EA Sports
P

El NCAA Football ofrece en esta ocasión más de 140 equipos de las dos divisiones colegiales, 80 equipos clásicos, 100 nuevas animaciones para los jugadores y una engine optimizada que permite más velocidad general en el juego y en los tiempos de carga.

NFL BLITZ 2000
Midway
P D N

¡Esto es lo que se llama fútbol americano con actitud! El NFL Blitz, que supo brillar en los arcades por la simpleza de su manejo y la violencia de los choques de los jugadores (típico de Midway), ahora va a regresar en esta nueva versión, que va a hacer su aparición en las tres consolas.

NHL 2000
EA Sports
P

Esta saga, sin duda una de las mejores de EA Sports, esta vez tiene características que lo acercan increíblemente a los encuentros televisados. Tanto el manejo de las cámaras como el detalle gráfico, hacen de este juego algo totalmente imperdible para los fans de este deporte.

NHL 2000

NHL BLADES OF STEEL 2000
Konami
P N GB

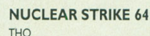
La versión 99 del juego de Hockey con una base de datos, estadísticas y records de los "play-offs". La versión de Playstation ofrece una animación a 60 cuadros por segundo mientras que en la N64 se ha asegurado 30 cuadros por segundo, pero en media resolución.



MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING
Codemasters
P

De los creadores de TOCA 2 y COLLIN MGRAE RALLY llega esta simulación de Mountain Bike con terrenos que van desde los áridos desiertos de Marruecos, pasando por las sierras de Telegraph Hill, hasta la fría y nevada Suecia. También tenemos modos para dos jugadores con pantalla dividida y la oportunidad de hacer gala de nuestra habilidad con la bici en Trick Trails.



NUCLEAR STRIKE 64
THQ
N

La serie de juegos famosa en varias máquinas, ahora en N64 donde defenderémos las Islas del Sur o el interior de Asia de los ataques terroristas.

OMIKRON: THE NOMAD SOUL
Eidos Interactive
P

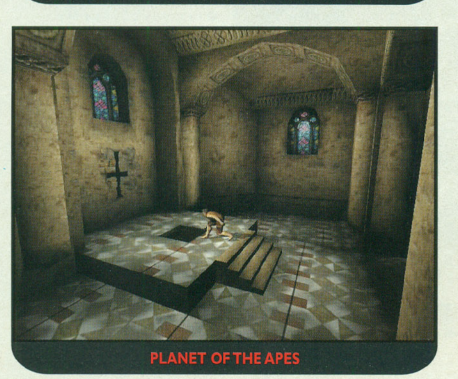
Omikron es un juego de acción 3D con toques de aventura, en el cual deberemos descubrir la razón por la cual ahora somos algo así como un espíritu errante, que ocupa el cuerpo de los habitantes de un extraño lugar llamado Omikron.



MOTOR RACING


OMIKROM: THE NOMAD SOUL

OUTCAST



PLANET OF THE APES

OUTCAST
Infogrammes
D

Cutter Slade es un ex marine de la Navy Seal asignado para llevar a un equipo de expertos en la exploración de un mundo paralelo que pone en peligro a la tierra. Outcast es un juego con muy buenos gráficos y una banda de sonido compuesta por Lennie Moore y ejecutada por la Orquesta Sinfónica de Moscú.

PAC-MAN WORLD 20th ANNIVERSARY
Namco
P

Nuestro amigo amarillento está de nuevo entre nosotros! Sí, la popular mascota de Namco regresa a los arcades, pero en esta ocasión en una aventura 3D. Y para los nostálgicos, también se va a incluir una versión tridimensional del clásico arcade.

PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY

PAPERBOY 3D!
Midway
P N

La nueva versión de un clásico de los arcades está pronta a hacer su aparición en la Nintendo y la Play. Para los que desconocen la trama, es bien sencilla: Repartir los diarios en el barrio, evitando una gran cantidad de obstáculos que quieren interrumpir nuestra noble tarea.

PLANET OF THE APES
Fox Interactive
P

Basado en la serie de TV "El Planeta de los Simios" en el juego tomamos el rol de Ulysses, el último sobreviviente humano, que se estrella con su nave en un planeta desconocido y 1000 años en el futuro, para descubrir que los simios son los amos y los humanos los esclavos.

PONG
Atari Games
P

¿Se acuerdan del primer juego de video que se metió para siempre en nuestras vidas? Era algo así como dos palitos y una pelotita, un tenis súper primitivo. Bueno, ahora piensen en el mismo juego, pero en 3D. Sencillo, pero efectivo...

PRINCE NASEEM BOXING
Codemasters
P

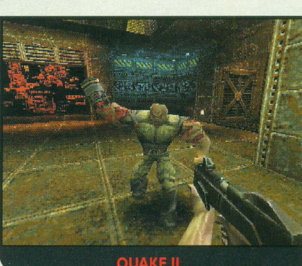
El campeón de peso pluma Naseem Hamed nos invita a uno de los deportes más violentos, para disputar la corona en World Championship Boxing, ir directo a la pelea en el modo arcade y manejar la carrera de nuestro "pollo" haciendo de manager.

PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY
Empire
P

Esta nueva versión del juego de flipper Pro Pinball promete mejores tablas totalmente configurables, soporte multi-lenguajes para los visores de puntos y un modo de aprendizaje para saber todos los trucos de las tablas.

Q-BERT
Atari Games
P

Otro clásico de antaño de Atari



QUAKE II



RE-VOLT

que regresa con todo a las consolas en 1999: El Q-Bert, un simpático personaje que iba a los saltos de cubo a cubo evitando a sus enemigos.

QUAKE II
Activision
P N

Al Quake II para Play lo vimos andar en la exposición, y realmente se ve increíble. Es más, a cierta dis-

tancia, obviamente las texturas de la Play no se pueden comparar a las de una PC acelerada, pero aún así tenía muchas similaridades. Esperemos tenerlo pronto disponible para la Play y la N64.

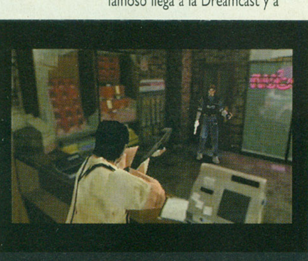
R/C STUNT COPTER
Interplay
P

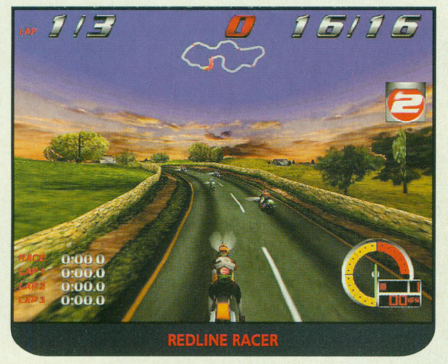
En este arcade / simulador, deberemos controlar un helicóptero a radio-control, con el que podremos hacer las más diversas acrobacias, sin poner miles de pesos en juego (eso es lo que cuesta uno de los reales). Estuvimos jugando un poco al R/C en el stand de Shiny (los responsables del desarrollo del título) y dejennos decirles que no es tan fácil como parece.

RAILROAD TYCOON II
Take 2 Interactive
P

El Railroad Tycoon II nos va a permitir viajar de Nueva York a Sudáfrica, del año 1804 al 2000, y convertirnos en el camino de un mísero laburante de ferrocarril a un poderoso magnate repleto de verdes. Como pueden ver, no es un juego de estrategia, sino un simulador de trenes, y todo lo que los rodea.


READY TO RUMBLE BOXING


RESIDENT EVIL 2


REDLINE RACER

RAINBOW SIX
Red Storm Entertainment
D P GB

El grupo anti-terrorista más famoso llega a la Dreamcast y a Playstation y GB con todo lo que lo ha convertido en un éxito para las PC. Acción, estrategia y tensión en este juego que conserva la calidad gráfica del original.

RALLY MASTERS: RACE OF CHAMPIONS
Gremlin Interactive
P N

Uno de los títulos con potencial para este año es Rally Masters, un simulador de carreras muy realista y con excelentes gráficos. EL juego tiene 50 pistas e incluye más de 60 diferentes coches.

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE
Ubi Soft
P N D

Rayman está de vuelta entre nosotros con una nueva misión: Defender su reino y salvar a sus amigos de una banda de piratas intergalácticos. Obviamente, el juego es completamente en 3D, y habrá que recorrer en él 45 áreas dentro de 13 mundos.


RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

RE-VOLT
Acclaim
P N

Este es un juego de carreras en el que tendremos que competir utilizando coches a control remoto, guiándolos por los más variados escenarios de la vida real, como por ejemplo un jardín botánico (saltando los gatienzos), supermercados, etc. todos modelados a escala con gran detalle.

READY 2 RUMBLE BOXING
Midway
D P

Sin duda uno de los juegos más divertidos de la exposición, este arcade de box vendría a ser una versión 3D del Punch Out! Los gráficos son increíbles (en la Dreamcast, por supuesto) y los movimientos de los boxeadores son realmente cómicos. ¡Con sólo ver la forma de caminar de los boxers uno se descostilla de la risa!

REDLINE RACER
Ubi Soft
D

Otra conversión de la PC a la Dreamcast (al parecer vamos a ver muchos de estos en el futuro), este arcade de motos nos permitirá competir en más de 12 circuitos en las motos de mayor cilindrada, con pilotos totalmente animados. El título del juego puede variar, así como algunas modificaciones con respecto a la versión de la PC, así que estén atentos.

RESIDENT EVIL 2
Capcom
N

Seguimos con las conversiones. Esta vez parece que Capcom quiere cambiar la historia de la N64 con el primer juego con FMV, un cartucho de 512 megabits (El doble del Zelda), soporte para la expansión de memoria de 4 megas para jugar en 640x480 pixeles de resolución y muchas sorpresas más. Imperdible.


RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
Capcom
P

El terror se siente nuevamente con la tercera parte de R.E. Esta secuela marca el regreso de la heroína de la primera parte, Jill Valentine, sobreviviente del desastre. Mientras trataba de volver a Europa, Jill se encuentra atrapada en Racoon City, otra vez luchando contra zombies y alimañas del rubro, esta vez con la ayuda de un mercenario Sudamericano de nombre Carlos Oliveira.

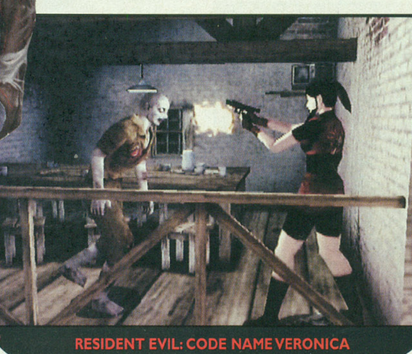
Resident Evil 2

RESIDENT EVIL: CODE NAME VERONICA
Capcom
D

La versión de Dreamcast de lo podría ser el tercer o cuarto capítulo de la serie. Claire Redfield deja Racoon City y viaja a Europa en busca de su hermano, Chris, para lo cual tendrá que enfrentarse a la diabólica compañía Umbrella Corporation.

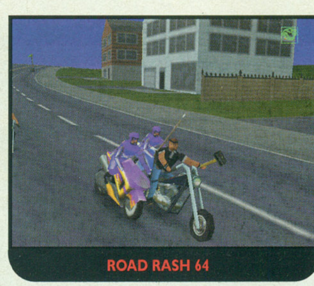
REVELATIONS (THE DEMON SLAYER)
ATLUS
GB

Una historia epica para este destructor de demonios en una aventura sin igual para pasar horas con tu Gameboy.


RESIDENT EVIL: CODE NAME VERONICA

ROAD RASH 2000
Electronic Arts
P

Esta nueva versión de la carrera de motos más brutal, tiene dos nuevos modos de competencia para varios jugadores: El modo "sidecar", que permite que dos jugadores participen simultáneamente en una sola pantalla; y el modo "Be the Cop", en el cual nos pondremos del lado de la ley para capturar a los maleantes que aterrorizan las rutas americanas.


ROAD RASH 64

ROAD RASH 64
THQ
N

Cadenas, Palos y puntapiés son válidos en esta carrera de motos en la que vale todo para llegar primero.

ROADSTERS
Titus
P N D GB

Poné a prueba tu habilidad en conducir un auto diseñado para alcanzar las más altas velocidades, y desafiá a los demás corredores en diez pistas exóticas, con condiciones climáticas variables y una física muy realista. Lo curioso es que el objetivo principal del juego no es ganar las carreras, sino apostar e intercambiar autos con los otros corredores. Algo similar a lo que ocurre en el NFS: High Stakes, pero en esta oportunidad el juego va a estar disponible para todos los sistemas.



ROLLCAGE EXTREME

ROLLCAGE EXTREME
Psygnosis
P

Si no te cansaste de las carreras alocadas podrás probar tus habilidades con esta nueva versión con 20 nuevas pistas en 6 diferentes mundos, nuevos modos de juego que incluyen Stunts, donde deberás hacer pruebas, Survivor, Rubber Soccer, Destruction Time Attack y un modo de torneo para varios jugadores.

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VI
KOEI
P

Una de las sagas más conocidas del mundo de la estrategia es sin dudas la de Romance... Esta nueva aventura trae 500 únicos personajes

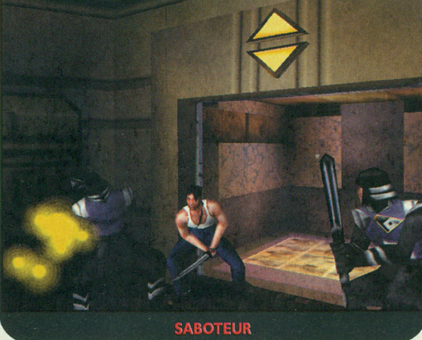
con sus propias ambiciones para que contruyas tu ejército y comiences tu campaña.

RUGRATS: STUDIO TOUR
THQ
P

Una aventura no lineal y en tercera persona en la que Tommy, Chuckie, Phil, Lil, Angelica y Dil se aburren en un tour por un estudio de cine y deciden hacer su propia exploración.

SABOTEUR
Eidos Interactive
P

Este nuevo juego de Eidos, una extraña mezcla de un juego de combate con elementos de aventura, va a ser el primer título que va a tener un sistema de pelea en 3D similar a los de los arcades (por ejemplo, el Virtua Fighter). Esto, que puede ser normal en un arcade de ese estilo, es inédito en una aventura gráfica.


SABOTEUR



SLED STORM

SEVEN MANSIONS: THE UNCANNY GRIMACE
KOEI
D

KOEI ingresa al mundo de la aventura con esta historia de terror en la que deberemos resolver los acertijos que se nos plantean para completar nuestra misión. EL juego cuenta con los gráficos y la música realizados por renombrados artistas de Oriente.

SHADOW MAN
Acclaim
P N

En esta aventura tomaremos el papel de Mike Le Roi, un hombre que tiene el poder para entrar en el mundo de los muertos a voluntad, en donde se convierte en Shadow Man, un poderoso guerrero inmortal. Junto a él tendremos que enfrentar a las fuerzas de la oscuridad para tratar de evitar el fin del mundo.

SHADOW MAN

SHAO LIN
THQ
P

Una revolucionaria aventura en 3D que combina la adrenalina pura de 8 luchadores, el humor de las legendarias películas de Kung Fu y una buena historia para crear el más completo juego de lucha para Playstation.

Soul Calibur

SHEEP
Empire
P

Son 5 pequeños aliens con forma de pequeñas ovejas que deberás guiar por los diferentes niveles sin que los aplasten, derritan o exploten.

SKATE AND DESTROY
Rockstar Games
P

Este juego de skateboarding está siendo desarrollado conjuntamente con la revista "Thrasher", y nos va a brindar la oportunidad de hacer skate en cualquier lugar que se nos ocurra, tanto en las calles (de San Francisco, Londres, Nueva York, Australia y Francia) o en los circuitos profesionales.

SLAVE ZERO
Accolade
D

Un gigantesco robot en la ciudad. Destruye las fuerzas del dictador SovKahn, quien posee una misteriosa fuente de energía que usa para controlar a la población, en este juego de acción con gráficos de alta calidad.


SLAVE ZERO

SLED STORM
Electronic Arts
P

Sled Storm nos permite experimentar las carreras de las motos de nieve, en diferentes escenarios nevados. Este es el primer juego de este tipo en la Playstation, algo que obviamente no había sido tenido en cuen-

ta anteriormente, pero ahora la popularidad del deporte en USA hizo que el momento fuera más que adecuado.

Si te gusta este tipo de competencias, no te lo podés perder.



SPEED DEVILS

SOUL CALIBUR
Namco
D

El Soul Calibur, que supo ser uno de los arcades de lucha más interesantes para la Play, hace su regreso en la Dreamcast. Obviamente los gráficos del juego son impresionantes, y seguramente van a establecer un nuevo estándar para los arcades del género.

SOUL OF THE SAMURAI
Konami
P

Es el mundo de los Tenmei. Un cargamento de oro desaparece y un espía que ha sido enviado para averiguar las causas, quien también sufre la misma suerte. Un valeroso guerrero y su hermana se pondrán a cargo de la investigación en una aventura de acción en la tierra de los samurai.

SPYRO THE DRAGON 2

SOUTH PARK: CHEF'S LUV HACK
Acclaim
P N

Este nuevo título de la serie más exitosa de los Estados Unidos, será una especie de juego de "Trivia" en el que además podremos tomar parte en una gran cantidad de mini-juegos en los que los cuatro participantes (que casualmente serán los cuatro protagonistas de la serie) deberán demostrar sus habilidades.

SOUTH PARK RALLY
Acclaim
P N

South Park Rally promete ser un divertidísmo arcade de carreras, en el cual podremos participar con los personajes de la serie (por ejemplo, el triciclo de policía de Cartman).

SPACE INVADERS
Activision
P N

Los revivals están a la hora del día, y ahora es el turno de uno de los grandes clásicos: El Space invaders. Esperemos que con este Activision tenga más suerte que con el Asteroids. Por el momento, el cambio parece ser solamente estético, pero por ahí se descuelgan con alguna sorpresa...

SPIDER-MAN
Activision
P

El primer juego en 3D del justiciero arácnido viene de la mano de Activision, peleando por la justicia y la paz mundial, contra Venom, Carnage, y los más conocidos villanos que alguna vez pasaron por la pantalla chica.

SPEC OPS: STEALTH PATROL
Take 2 Interactive
P

Los Spec Ops son la unidad de elite más avanzada del ejército de los Estados Unidos, entrenados para combatir en las misiones más peligrosas. Obviamente, seremos parte de este reducido ejército, que deberá luchar por la paz y la democracia en todo el mundo. ¡Esa!

SPEED DEVILS
Ubi Soft
D

Este arcade de autos, que no es otra cosa que una impecable conversión del Speed Busters de PC a la Dreamcast, tiene unos gráficos realmente impecables, además de 7 tracks originales, incluyendo Luisiana, México, la famosa Area 51 y mucho más.

SPYRO THE DRAGON 2
Sony Computer Ent. America
P

Luego de rescatar a los maestros



SPIDER-MAN

dragones, Spyro se toma unas vacaciones a las Costas Dragon, donde comenzarán las aventuras en 30 mundos completamente nuevos.

STAR OCEAN: THE SECOND STORY
Sony Computer Ent. America
P

Un RPG de la mano de Enix, los autores de Bust-a-Move. Una de las características de este juego es que podremos crear nuestros propios combos en las batallas.

STARSHOT
Infogrammes
N

Este juego arcade muy similar al Mario 64, cuenta la historia de Starshot, nuestro héroe, que deberá proteger a sus amigos del malvado Virtua Circus.

STREET FIGHTER ALPHA 3
Capcom
D

Todos conocemos el juego. Ahora



SUPERCROSS 2000

Capcom lanza la versión para Dreamcast para apoyar el lanzamiento en USA, prometiendo una versión más fiel, incluso que la de Sony Playstation.

SUBBUTEO
Hasbro Interactive
P

Este popular juego, algo así como un metegol pero con fichas en una



SUPREME SNOWBOARDING

mesa, se ha transformado en un juego 3D para la Play, con todos los truquitos y efectos del juego real.

SUIKODEN II
Konami
P

108 personajes componen a la secuela del Suikoden. Un RPG más para adultos con una opción para los que jugaron el original, cargando las partidas grabadas podremos empezar con más experiencia que ayudará mucho en nuestra aventura.

SUPERCROSS 2000
EA Sports
P N

Una nueva categoría dentro de las líneas de EA Sports es la de Supercross. Esta simulación para Playstation y Nintendo 64 nos permite correr una temporada de Supercross, competir contra un amigo con pantalla dividida, o participar de una exhibición de freestyle. Todo con la calidad gráfica a la que EA Sports nos tiene acostumbrados.

SUPERMAN
Titus
N

Luisa Lane y Jaime Olsen han desaparecido - han sido secuestrados gracias a los poderes de Lex Luthor y Brainiac, que fabricaron una realidad virtual de Metropolis. Superman va a tener que rescatarlos de esta dimensión virtual y encontrar una forma de derrotar a los dos villanos. Obviamente vamos a contar con todos los superpoderes del hombre de acero, como la vista de rayos x, el aliento congelante y por supuesto la súper fuerza.

Street Fighter Alpha 3

SUPREME SNOWBOARDING
Infogrammes
D GB

Si pensás que viste todo en juegos de snowboard esperá a ver esta maravilla para Dreamcast, con escenarios ultra-realísticos de las montañas nevadas.

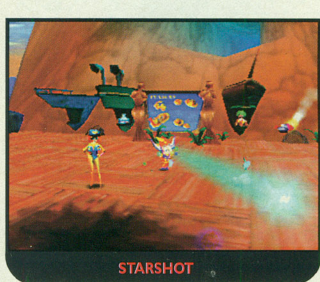
TAIL CONCERTO
Atlus
P

Asumí el rol del heroico policía Waffle (?), y protejé las islas flotantes de Prairie de la pandilla "Black Cats". Para poder vencerlos vas a tener que utilizar un traje mecha, para poder de esa forma correr, volar, disparar, trepar o evitar los obstáculos a través de ocho tierras.

TARZAN
Sony Computer Ent. America
P

Entrá al mundo de Tarzán reviviendo desde su niñez hasta la adultez en 14 exóticos ambientes, cabalgando en un elefante o simplemente colgándote de las lianas.

TAZ EXPRESS
Infogrammes
N


STARSHOT

EL Demonio de Tazmanía llega a la N64. Taz ha tenido que conseguir un empleo para pagar la renta, por lo que ha conseguido trabajo en "Taz Express", un servicio de entrega inmediata. Taz deberá llevar las cajas a la fábrica de ACME eludiendo

THE GOLF PRO

toda clase de obstáculos.

TEST DRIVE 6
Accolade
P D GB

Siguiendo la serie de juego de carreras, esta nueva entrega de Test Drive contiene un nuevo engine en que los objetos se rompen, nuestro coche se abolla y más.

TEST DRIVE CYCLES

TEST DRIVE CYCLES
Accolade
P

Accolade quiere aprovechar al máximo el nuevo engine y nos ofrece una nueva opción en juego de carreras, esta vez con motos e incluyendo modelos de Kawasaki, Moto Guzzi, Victory Polaris y Britton.

TEST DRIVE OFF-ROAD 3
Accolade
P GB

Una nueva versión de la carrera de camionetas, con más coches y pistas. Esperemos que mejore a su predecesor.

TEST DRIVE RALLY
Accolade
P N

Nuevo juego de rally que usa el engine del Test Drive 6.

THE DUKES OF HAZZARD
SouthPeak
P

Si te acordás de la serie de TV, ya sabes más o menos de qué se trata este juego. Persecuciones a toda velocidad en el condado de Hazzard con los hermanos Duke, que tendrán que rescatar a la bella Daisy Duke arriba del General Lee y otros diez coches, al mismo tiempo que intentan salvar su granja del embargo.

THE GOLF PRO
Empire
P

Este nuevo juego de golf para la Playstation tiene un nuevo sistema de control de la pelota, y permite la participación de hasta 4 jugadores por turnos, además de la posibilidad de jugar con y contra Gary Player y dos canchas profesionales: Hilton Head y St. Mellion.

THE MISADVENTURES OF TRON BONNE
Capcom
P

La archi-rival femenina de Megaman estelariza este arcade volando en su nave Gesellschaft. con la ayuda de sus fieles Servbots se pone en busca de un preciado tesoro.

THE NEXT TETRIS
Atari Games
P

¿Qué se puede decir de uno de los juegos más famosos de todos los tiempos? Que la gente de Atari va a sacar una nueva edición con algunas sorpresas, que seguramente los amantes de este particular juego van a adorar.



THOUSAND ARMS
Atlus
P

Este nuevo RPG de Atlus va a venir en dos compactos, que van a incluir animación de gran calidad y casi 12 horas de diálogo hablado. Lo raro tal vez sea el hecho de que los personajes van a ser dibujados y los fondos en 3D, al contrario que en el resto de los juegos del género.

TIGER WOODS PGA TOUR 2000
EA Sports
P N

Este nuevo juego de golf, orientado a los jugadores casuales, nos permitirá competir contra Tiger Woods, el jugador número 1 del ránking mundial, en cinco canchas oficiales. Por supuesto, la versión de Play tiene varias diferencias con la de Nintendo, pero en ambos casos la premisa que tuvo EA para con el juego es diversión.


TEST DRIVE 6

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX
Red Storm Entertainment
P N

Hace un tiempo les comentamos (exactamente en el número 4) que el Rainbow Six iba a estar disponible para la Nintendo, pero no para

Trick 'N Snowboarder

Playstation. Bueno, luego de visitar E3 les podemos decir que las cosas han cambiado, y que también van a poder disfrutar de este sensacional juego de acción los usuarios de Sony.



TOMORROW NEVER DIES

TOMORROW NEVER DIES
Electronic Arts
P

De la nueva aventura del más famoso agente secreto británico (James Bond, no Austin Powers!) hablamos con anterioridad en First Approach. El juego se sigue desarrollando sin novedades, y para fines de este año seguramente va a estar disponible.

TONIC TROUBLE

TONIC TROUBLE
Ubi Soft
N

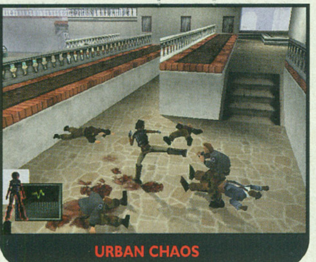
Una toxina de Ed ha vuelto al mundo completamente loco: Los tomates están en pié de guerra, las zanahorias tienen unos dientes que dan miedo, y en todo este caos habrá que recorrer un mundo repleto de puzzles, pudiendo saltar, correr, volar, nadar y mucho más. El creador de este simpático arcade es el responsable del Rayman.

TONY HAWK'S PRO SKATER
Activision
P

Este juego, que lleva el nombre del campeón de este singular deporte, nos permite hacer skate realizando cientos de combinaciones y acrobacias. Además tiene la opción de jugar de a dos con la pantalla dividida, compitiendo en las rampas y parques.

TRICK 'N SNOWBOARDER
Capcom
P

Otro juego de Snowboard pero al estilo Capcom. ¿Quién pensó que iba a jugar este tipo de juego donde los personajes estrella son Leon, Claire y el Policía Zombie?, todos personajes del Resident Evil 2, junto con algunos otros introducidos en esta simulación. Tenemos 10 diferentes pistas y un modo "Versus" con pantalla dividida.


URBAN CHAOS

TRICKSTYLE
Acclaim
D

Un juego de patinaje bastante furioso, en una ambientación futurista con unos gráficos impresionantes. Este es sin duda uno de los juegos que uno va a poner el día que quiera deslumbrar a los amigos con la nueva consola de Sega.

ULTIMATE 8 BALL
THQ
P N

La nueva generación de juegos de Pool ha llegado con 14 modos dife-rentes de juego, 15 tipos de mesas de distintos tipos, como hexágonos, triángulos o en forma de L, compitiendo con 18 experimentados oponentes.

URBAN CHAOS
Eidos Interactive
P

Urban Chaos ubica al jugador en una moderna jungla de cemento, en la cual deberemos combatir dentro de un entorno 3D totalmente rotable. El juego está establecido en un futuro en el cual una profecía de Nostradamus está a punto de hacerse realidad. La profecía dice que el Rey del Terror está por venir, y la destrucción del mundo como lo conocemos es evidente.



TRICKSTYLE

V-RALLY 99
Infogrammes
N GB

Compite en 50 pistas de Rally alrededor del mundo en el más completo juego de carreras para Nintendo 64. Con 11 coches con licencia oficial, V-Rally 99 tiene todo tipo de efectos climáticos, 3 modos de juego (Championship, Time Trial y Arcade), modo para dos jugadores mediante pantalla dividida, junto con pistas y coches secretos.



V-RALLY 99

VANDAL HEARTS 2
Konami
P

Uno de los RPG más vendidos de esta máquina vuelve con un innovativo sistema por el cual la Playstation hará los movimientos en tiempo real al mismo tiempo que hacemos los nuestros, como para darle más tensión y emoción.

VEGAS GAMES 2000
3DO
P

Viajá al mejor casino de Las Vegas en este simulador con todos los jue-


VER
M E
DUCTOS ELECTRONICOS

gos clásicos como Ruleta, Black Jack, Baccarat o Poker.



WARPATH: JURASSIC PARK

WARPATH: JURASSIC PARK

Electronic Arts

P

El Warpath es un nuevo juego de lucha basado en el mundo de Jurassic Park (cualquier coincidencia con el Primal Rage es pura casualidad). Los jugadores van a poder elegir a su dino de entre 14 disponibles, para luego pelear en arenas generadas en locaciones ultra-conocidas por todos los fans de las películas.


WILD METAL COUNTRY

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Activision

P N D

La segunda parte del arcade que sacó de su pedestal al Twisted Metal se prepara para arribar a las tres consolas. Del juego comentamos algo en Now Loading un par de números atrás, y pudimos ver la versión de Nintendo y los gráficos son sencillamente espectaculares!

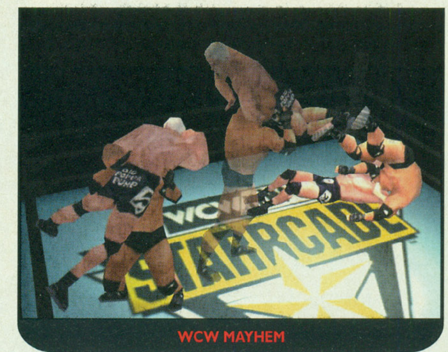

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

WCW MAYHEM

Electronic Arts

P N

Tal vez uno de los eventos más llamativos de la exposición fue el encuentro de catch en el stand de Electronic Arts, que la compañía organizó para presentar este nuevo juego de lucha. Este tipo de género no es muy popular en nuestro país, pero en los Estados Unidos es toda una sensación. Lo novedoso del WCW Mayhem es que tiene más de 600 movimientos capturados de los luchadores profesionales, lo que le da al juego un realismo pocas veces visto.



WCW MAYHEM

WILD METAL COUNTRY

Take 2 Interactive

D

El Wild Metal Country es una batalla de tanques en el futuro, en la cual habrá que eliminar a toda nuestra competencia que tenga las agallas para introducirse en nuestro territorio. Supuestamente el juego va a tener un sistema único de física (tracción, gravedad e inercia), y el control de la torreta y el tanque van a ser independientes, permitiendo una mayor libertad de movimientos.



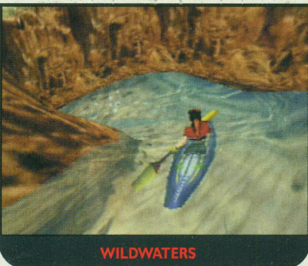


WILDWATERS

Ubi Soft

N

Este nuevo juego para Nintendo nos permitirá navegar rápidos a bordo de un kayak, desafiando la velocidad de descenso, y tratando de llegar a la meta intactos. Tarea nada sencilla, por cierto. El Wildwaters tiene la opción para elegir entre 5 modos de juego, el más difícil de ellos es todo un desafío, que seguramente va a poner nuestros nervios a prueba.


WILDWATERS

WIPEOUT 3

WILD WATERS WORLD CHAMPIONSHIP
Interplay
P N D

¿Qué pasa cuando se reúne un grupo de excéntricos millonarios, que además están aburridos? La respuesta es: ¡Realizan una carrera! Haciendo uso de sus enormes cuentas bancarias, estos ricachones se disponen a competir en una carrera por el agua, en una mezcla similar a la que se puede ver en la serie de TV "Los autos locos".

WILD WILD WEST
SouthPeak
P

Jugando como James T. West o Artemio Gordon, los personajes de la serie, tendremos que manejar un tren mientras eludimos los disparos de los enemigos y descubrimos varios enigmas.

WINBACK (COVERT OPERATIONS)
KOEI
N

Con el primer disparo "limpiaron" tu Centro Espacial de orbita. En sólo 3 horas, los satélites con armas de alta tecnología se activarán nuevamente... Es tu trabajo asegurarte de que eso no suceda. WinBack es un juego de acción y aventura en 3D que luce como una mezcla de Metal Gear Solid y Syphon Filter de PSX. Un título prometedor.

WIPEOUT 3
Psygnosis
P

Vuelve la velocidad en la secuela del clásico juego de carreras del espacio. Esta nueva versión incorpora modos de alta resolución en los gráficos, efectos para el pad Dual Shock, más modos de juego y una música tecno de excelente calidad.

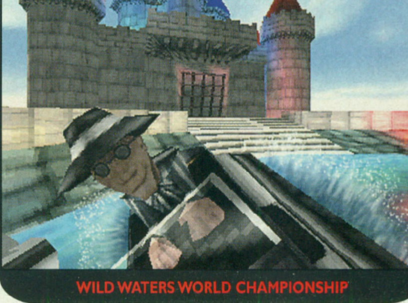


WU TANG: SHAOLIN STYLE

XENA WARRIOR PRINCESS

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
Midway
N

Publicitado como el juego de carreras de autos más realista de la Nintendo, el WDC pretende igualar la calidad del Gran Turismo para la Playstation. En el juego seremos un corredor profesional que irá avanzando en los diferentes equipos de competición, haciéndonos una "carrera" en el mundo del automovilismo.



WILD WATERS WORLD CHAMPIONSHIP

WORLD TITLE SOCCER
Acclaim
N

Este nuevo juego de fútbol de la gente de Acclaim promete tener 32 equipos internacionales, ocho estadios renderizados en 3D, 50.000 cuadros de animación, creación de equipos y jugadores y una inteligencia artificial avanzada, que simula la conducta de los jugadores en las más variadas condiciones.

WORMS: ARMAGEDDON
Microprose
P

Los gusanos más belicosos de la PC regresan a la Play, pero en esta ocasión con un nuevo engine que supera ampliamente al original, además de incluir las más divertidas armas y power-ups.

WU TANG: SHAOLIN STYLE
Activision
P

El Wu-Tang, como mencionamos anteriormente, es el primer juego que está siendo desarrollado específicamente para un grupo de rap. En él podremos asumir el rol de cualquiera de los los nueve miembros de la banda, para luego internarnos en duras peleas para poder avanzar a través de 36 escenarios o pantallas.

WWF
THQ
N

Un viaje al mundo de la lucha libre del programa de TV Monday Night Raw.

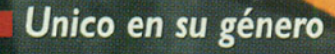
XENA WARRIOR PRINCESS: THE TALISMAN OF FATE
Titus
N GB

Este juego, basado en la popular serie de televisión, tiene como protagonista a Xena y a otros 10 personajes, cada uno con sus propias armas, ataques y diálogos idénticos a los del show de TV. La idea es pelear contra lo que se nos venga para poder reclamar el talismán de la fé, para luego confrontar al maléfico Dahak.

ACE COMBAT 3 electrosphere

Al parecer, la gente de Namco se ha propuesto sorprendernos a todos con las nuevas tecnologías que están desarrollando, para demostrar lo que todavía es capaz de hacer una Playstation y en esta oportunidad nos presentan un juego, que gracias al impresionante despliegue de gráficos y efectos que tiene, seguramente se convertirá en uno de los grandes favoritos de este año en muy poco tiempo.

Esta nueva producción de Namco ya está causando furor entre los millones de fanáticos de la exitosísima serie Ace Combat en el país del sol naciente, y de seguro su versión en inglés provocará el mismo revuelo en el resto del mundo. Lo cierto es que mucha gente está hablando maravillas de este "jueguito" y en esta nota les vamos a contar por qué.



Unico en su género

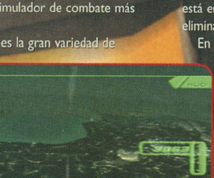
Sin dudas, el género de los simuladores es uno de los menos difundidos en Playstation y no cabe la menor duda que esa es una de las razones del gran éxito que este juego está logrando.



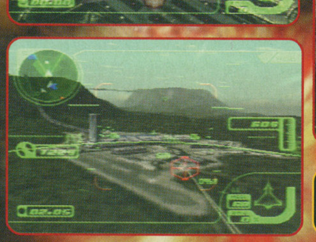


A pesar de tener algunos toques típicos de un arcade, como por ejemplo: La mayor simplicidad de sus comandos o una cantidad bastante elevada de municiones para cada arma, Ace Combat 3 es hasta el momento el simulador de combate más espectacular que se ha hecho para esta consola.

Uno de los detalles más llamativos de este juego, es la gran variedad de misiones y cosas que podremos hacer, ya que además de tener que destruir objetivos en aire y tierra o proteger a unidades de nuestro propio bando, muchas veces nos tocará despegar, aterrizar e incluso (en las misiones más largas) tendremos que acoplarnos a un avión cisterna para recargar combustible en vuelo, todo eso en forma completamente manual.



En Ace Combat 3, también tendremos varios compañeros de escuadrón, que nos acompañarán en la mayoría de las misiones y muchas veces nos serán de gran ayuda.



Con tecnología de punta

Técnicamente, Ace Combat 3 Electrosphere es una verdadera maravilla, ya que además del espectacular nivel de detalle que tienen los modelos de los aviones, podremos ver enormes escenarios que además tienen un nivel de realismo que les van a poner los pelos de punta a más de uno.

Por otro lado, los efectos especiales juegan un papel muy importante en todo esto, ya que además de la excelente calidad de los gráficos, aquí vamos a ver cosas tales como niebla, humo, lluvia, transparencias, iluminación dinámica, efectos de partículas y un montón de cosas más.

Como no podía ser de otra manera, los creadores de este juego también implementaron misiones en las que tendremos que volar de noche y desde lo alto vamos a poder ver las ciudades totalmente iluminadas entre otras cosas.

Para terminar

Desafortunadamente, por el momento Ace Combat 3 sólo está disponible en su versión japonesa, lo que de seguro les impedirá (a menos de que sepan leer estos mamarrachos) entender de que catzo se trata la historia y gracias a eso no sabrán cómo acceder a los distintos finales que tiene el juego, que en este caso son cinco.

Con respecto al juego en sí, la cosa es un poco más sencilla, porque la totalidad de sus opciones están en inglés y si bien el texto de las misiones también está en ponja, una vez que empiecen a jugar se darán cuenta que sólo bastará con eliminar a los malos, que casualmente en el radar se ven de color rojo.

En pocas palabras, si ustedes estaban buscando un buen simulador, que además de tener una muy buena jugabilidad tenga unos gráficos de aquellos, entonces acá lo tienen, así que no se lo pierdan.



Lo mejor: Los modelos de los aviones, los gráficos y los efectos
Lo peor: El idioma, el idioma, el idioma...

90%

Playstation









Centipede

Castrol Honda Superbike

Nintendo 64

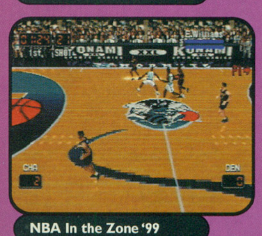




Lo mejor del mes



Episode 1: Racer



NBA In the Zone '99

Aprendan nuestros jeroglíficos

CANT. DE JUGADORES
BLOQUES DE MEMORIA
JOY. ANALOGO
NO PARA MENORES
SHOCK / RUMBLE
MADE IN JAPAN!

GENERO

ACCION / ARCADE
AVENTURA
CARRERA
COMPILADO
DEPORTE
ESTRATEGIA
INGENIO
PELEA
RPG
SIMULACION

Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación.

(100-90) Clásico

Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son áltamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

(89-80) Excelente

Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

(79-70) Muy Bueno

Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos, siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

(69-60) Bueno

Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos son un tanto desprolijos. Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

(59-50) Hmmmmm!

Estos juegos solo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

(49-40) Cuidado!!

Los juegos que tengan estos puntajes, se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

(39-30) Corran!!!

Si a pesar de nuestras advertencias, deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una compra que sin lugar a dudas van a lamentar toda su vida y sólo sirven para tareas hogareñas como nivelar una mesa o algo por el estilo.



GTA: London 1969



Por: Maximiliano Peñalver

Con una gran controversia detrás, debido a su temática altamente violenta, Grand Theft Auto llamó la atención desde mucho tiempo antes de su publicación. Ahora con este disco de datos, sus autores pretenden expandir la emoción que generaba el original, pero apenas logran que la decepción sea escasa.

GTA London 1969 cuenta con la particularidad de ser el primer disco de datos para Playstation (o sea que necesitamos tener el GTA original para utilizar la expansión) aunque se puede conseguir a un precio especial el pack que incluye los dos juegos (bajo el subtítulo de Director´s Cut). Al ser una extensión del juego original, no esperen ver grandes innovaciones, salvo la más evidente, que es la que nos obliga a acostumbrarnos a conducir de la mano izquierda, tal las normas de tránsito inglesas que obviamente está respetada. Todos los comentarios y las voces han sido grabadas nuevamente para imitar el acento y la dialéctica de origen. La banda de sonido está renovada y la mayoría de los gráficos de los escenarios, si bien son nuevos, respetan el estilo y la calidad (que en términos generales, son regulares) del original. La gran novedad vendrían a ser los autos nuevos, que por cierto son todos los clásicos de esa época, que según los que la vivieron fue brillante, y sino pregúntenle a Austin Powers!

Compañía / Distribución: DMA / Rockstar Games

Dirección de Internet: www.rockstargames.com



Lo Mejor: Sigue siendo divertido

Lo Peor: Sólo incluye un escenario

62%

3Xtreme



Por: Martín Varsano 

Es increíble como algunas compañías se las arreglan para hacer una versión tan mediocre de deportes tan exitantes como lo son el skateboarding y andar en una bici bmx. Toda la adrenalina y la emoción se pierden a los cinco minutos de jugar el 3Xtreme, sin duda otro fracaso rotundo de la gente de 989 Studios, que demuestra que estar ligados a una gran compañía (como Sony) no garantiza poner a la venta productos muy recomendables.

Bueno, para empezar el juego nos permite competir contra otros cinco oponentes a bordo de patines, skates o bicis. Ya de por sí parece una total desproporción hacer correr a alguien en una bicicleta contra un pobre muchacho que va a tener que patinar como un condenado, pero si el resultado fuera algo divertido, sería perdonable. El tema es que los controles del 3Xtreme son lamentables, y se hace una verdadera proeza manejar nuestra bici de una manera más o menos coherente. Por el otro lado, los gráficos del juego son bastante malos. En esta ocasión 989 Studios hizo que los participantes sean objetos 3D, pero con tan mal tino que uno añora otras ediciones de la serie Xtreme en la cual los protagonistas eran sprites.

En síntesis, un juego que pasará al olvido rápidamente gracias a la mala calidad general del producto. Una lástima.

Compañía / Distribución: 989 Studios

Dirección de Internet: www.989studios.com

1 a 2



Lo Mejor: Los videos de música

Lo Peor: El resto

24%

Warzone 2100



Por: Santiago Videla 

Nuevamente un juego de estrategia en tiempo real hace su aparición en el mundo de la Playstation, esta vez es el turno de Warzone 2100 y por lo que pudimos ver, es muy probable que éste sea el mejor juego de este rubro, que como todos ustedes ya sabrán, en consolas es uno de los que menos cantidad y variedad de títulos tiene. Sin duda una de las cosas más interesantes que tiene este juego es que nos permite combinar las distintas partes de los vehículos, y armar nuevos modelos creados por nosotros y según se dice, se pueden hacer más de 1000 combinaciones... ¿no será mucho?.

Por otra parte, la calidad de sus gráficos es bastante buena, pero el único problema es que cuando hay muchas unidades en pantalla el juego pierde velocidad.

Un detalle interesante que tiene este título es que nos permite elegir el idioma y si bien esto ayuda bastante, el que escribió los textos en castellano tendría que ponerse un heledo en la frente y repetir el primer grado, porque hay palabras que ni a propósito se pueden escribir tan mal.

Fuera de esto y a pesar de que Warzone 2100 tiene el mismo problema que el resto de estos juegos, que es el hecho de tener que jugarlos con el pad, este título puede llegar a resultarles interesante si es que logran acostumbrarse a sus comandos.

Compañía / Distribución: Pumkin Studios / EidosInteractive

Dirección de Internet: www.eidos.com



Lo Mejor: Inmensa variedad de unidades

Lo Peor: Pierde velocidad

61%



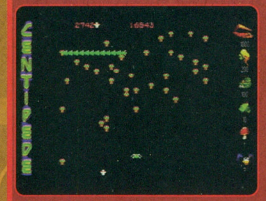
Centipede



Por: Maximiliano Peñalver

Los juegos clásicos están de moda, y aunque algunas compañías se rompen el traste intentando crear algun tipo de jugabilidad innovadora en cada relanzamiento, estos títulos, muy pocas veces pueden lograr el producto que Activision concretó con su espectacular Battlezone (que ahora se encuentra bajo desarrollo para la N64). Centipede es un clásico de clásicos (aunque a mí en particular siempre me pareció bastante aburrido) del que su paso a la nueva generación gráfica sólo se rescata la intención. Sí, queridos lectores, Centipede ahora incluye, además del modo clásico, un nuevo modo 3D que realmente deja bastante que desear.
Basándose en un argumento pésimo, deberemos recorrer cinco mundos en la búsqueda de habitantes de nuestra raza, o sea los Wee, atrapados en territorio de la temible QueenPede. Pero la realidad es que lo único que tendremos que hacer es eliminar a una horda interminable de gusanos, más algunas arañitas y algún que otro enemigo extra, mientras rescatamos (con el solo hecho de pasarles por encima) a los Wee.
También está el modo clásico, pero como para confirmar que el juego fue creado con el mero propósito de generar $$$, hasta en el modo para dos jugadores (el cual es turnándose entre un jugador y otro, y sólo en el modo clásico) se utiliza un pad, aunque tengamos 2 o 4. En pocas palabras: Una desilusión para los fanas de la primera época, y un garrón para los nuevos jugadores.

Compañía / Distribución: Hasbro Interactive
Dirección de Internet: www.centipede.com



Lo Mejor: El modo clásico está intacto

Lo Peor: El nuevo es mediocre

40%

NBA In the Zone '99



Por: Martín Varsano

Buenas noticias para los fanáticos de este sensacional deporte. La llegada de este nuevo título de Konami (una versión mejorada del NBA In the Zone '98, algo que es común en todas las categorías deportivas de todas las empresas: Sacar todos los años una nueva versión de nuestro juego favorito, para que nos gastemos esos morlacos que nos bailaban en el bolsillo), arriba un poco más tarde que el de su competencia: NBA Live '99, pero de todas formas es un producto imperdible para los seguidores del básquet.
Primeramente hay que alabar el movimiento de los jugadores. Tal vez el resto del juego no tenga demasiadas diferencias con su par de Electronic Arts, pero hay que reconocer que el título de Konami tiene unos movimientos de los jugadores realmente brillantes. En este punto EA no tiene nada que hacer. Por el otro lado el NBA ITZ99 incorpora dos nuevos modos de juego: Three Point Shootout y Slam Dunk Challenge. El primero obviamente es un torneo para ver quien hace más encestadas fuera de la llave (con los jugadores reales de la NBA, por supuesto) y el segundo nos permite elegir la dificultad de una encestada que querramos realizar. La máquina nos muestra el movimiento, y después hay que tratar de repetirlo de la forma más similar. A más exacto el movimiento, mayor la cantidad de puntos.
Estas opciones y mucho más hacen de este nuevo título de Konami un juego imperdible para todos los fanáticos de la NBA.

Compañía / Distribución: Konami
Dirección de Internet: www.konami.com



Lo Mejor: El movimiento de los jugadores

Lo Peor: Algunas fallas de la IA

85%

Dead in the Water



Por: Santiago Videla



Esta nueva producción de la gente de ASC Games, ha llegado para engrosar uno de los géneros más sobrecargados de Playstation como es el de los juegos de carreras.
Esta vez, la acción se desarrolla en el agua, en donde tendremos que competir con lanchas de todo tipo en distintas modalidades en las que a veces salir primero no es lo más importante.
En Dead in the Water, tendremos la posibilidad de participar en varios tipos de competencias, que van desde desafíos simples hasta torneos en los que además podremos seleccionar dos modalidades de juego diferentes. Tal vez uno de los detalles más interesantes del juego sea que en una de estas dos modalidades, el objetivo en cada escenario será simplemente el de sobrevivir y para eso, todos los competidores podrán agarrar distintas armas que se encuentran ubicadas al azar dentro de cada nivel.
Si de gráficos se trata, Dead in the Water no es uno de los mejores juegos del género, pero tampoco es de los peores, en general su calidad en este aspecto es bastante buena y lo más destacable son algunos escenarios y algunos efectos especiales.
Si bien este título tiene un par de variantes con respecto a los juegos de carreras que estamos acostumbrados a ver, a la larga es casi lo mismo que el resto, así que mejor traten de verlo antes de decidirse.

Compañía / Distribución: ASC Games
Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Los escenarios

Lo Peor: Poca variedad de circuitos

63%



Alexi Lalas Int. Soccer



Por: Maximiliano Peñalver

Aunque en el mundo de las PC, indudablemente la saga FIFA de Electronic Arts es la reina indiscutida de este deporte, en la Playstation aunque fuerte, sucumbe ante el imponente Goal Storm (o Winning Eleven como es conocido en Japón) de Konami, el preferido por la muchachada de la PSX. Cuando recibimos las primeras imágenes de este Alexi Lalas International Soccer (ALIS), realmente pensamos que podría llegar a haber un tercero en discordia, pero Konami y EA pueden dormir tranquilos, ALIS es un sueño que en vez de en realidad se transformó en pesadilla, sobre todo para los que se lo compran, ya que aunque gráficamente safa, en casi todos los demas aspectos deja mucho que desear. Para empezar no tiene la cantidad de movimientos ni como para realizar una compararación con los otros, y su jugabilidad (sin dudas el aspecto más importante en un juego de fútbol) es muy, pero muy floja, además del hecho de que prácticamente disponemos de una sola forma de visualizar el juego, ya que con las camaras adicionales es imposible realizar un pase ya que no vemos a más de 2 metros a nuestro alrededor. Como para rematarla, la inteligencia artificial de la máquina no existe, y los jugadores que no llevan la pelota nos recuerdan por su lucidez a los zombies del Resident Evil.

Compañía / Distribución: Z-Axis / Take 2 Interactive

Dirección de Internet: www.take2games.com



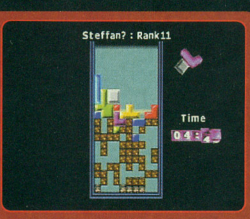
Lo Mejor: Los graficos (pero hasta por ahí nomas)

Lo Peor: La IA de la maquina!

30%



The Next Tetris

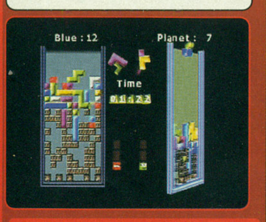


Por: Martín Varsano

Este nuevo capítulo en la historia del juego de ingenio más famoso de todos los tiempos es bastante innovador, aunque parezca imposible innovar sobre algo tan trillado como lo es el Tetris. De todas formas, una advertencia: Si nunca les gustó el juego original, obviamente no van a encontrar acá nada que les mueva un pelo. Pero, si por el otro lado solías pasar horas y horas acomodando los bloquecitos, este juego viene de maravillas.
Las principales diferencias con el Tetris original es que ahora las piezas se ven afectadas por la física, lo que significa que si después de realizar alguna línea, quedan piezas en la parte superior que pudieran caer, ahora lo hacen. No sé cómo explicarlo, pero esta simple modificación hace que el juego cobre otra dimensión, ya que se pueden planear tácticas diferentes. Por el otro lado hay piezas combinadas, que tienen un comportamiento similar, y que plantean un nuevo desafío.
Obviamente el modo para dos jugadores sigue presente, así que nos vamos a poder agarrar con algún amigo, y si somos capos en la materia, dejarlo llorando por algún rincón.
En síntesis, una nueva vuelta de tuerca para un juego que sin duda está entre los clásicos de la corta historia de los videojuegos.

Compañía / Distribución: Hasbro Interactive

Dirección de Internet: www.tetris.com



Lo Mejor: Las nuevas opciones

Lo Peor: Bastante similar al original

80%

Bust-a-Move ´99



Por: Santiago Videla

Después de haber pasado bastante tiempo sin ver títulos demasiado importantes por parte de la gente de Taito, acaba de llegar a nuestras manos una nueva edición de uno de sus "curros" más exitosos de todos los tiempos.
Por supuesto me estoy refiriendo a esta nueva versión de la interminable serie de los Bust-a-Move, también conocidos como Puzzle Bubble, que en esta ocasión y a pesar de ser prácticamente lo mismo que sus antecesores, cuenta con un par de novedades que resultan bastante interesantes, sobre todo en las modalidades para dos jugadores.
En Bust-a-Move ´99 vamos a poder seleccionar varios personajes diferentes, sólo que ahora cada uno de ellos tendrá habilidades especiales, que podremos usar para ir haciendo distintas combinaciones con los colores de las bolitas que tenemos que bajar en cada nivel y al hacerlo, podremos complicarle la vida a nuestro rival mandándole a su pantalla objetos especiales que no podrá destruir y algunas cosas más.
Con respecto a los gráficos, lo único que les puedo decir es que son iguales a los que siempre tuvieron los títulos de esta serie y que siempre tendrán, pero a pesar de eso este juego les puede llegar a resultar muy entretenido si lo que están buscando es un buen juego de ingenio.

Compañía / Distribución: Taito / Acclaim

Dirección de Internet: www.aclaim.net



Lo Mejor: Es muy entretenido

Lo Peor: Muy pocas cosas nuevas

74%



Bust A Move 2: D.H. Mix



Por: Maximiliano Peñalver

La primera parte de este título fue un suceso en todo el mundo debido a dos motivos: Sus gráficos y la música. No sólo los movimientos de los bailarines estaban impecablemente realizados, sino que la banda musical (con temas que todavía no nos podemos sacar de la cabeza como "Natural Playboy") era impecable, cubriendo los estilos y gustos más variados.
Ahora, un año despues no hay grandes cambios en el género y salvo la segunda parte del Parappa (Umjammer Lammy) y la serie de Konami, Beatmania (que acá es poco conocida) no hay grandes rivales en el género. Esto es algo que la gente de Enix tendría que haber aprovechado un poco mejor y definitivamente pulir un poco más esta segunda parte que tiene un feeling demasiado similar al de la primera. Es como si hubieran tomado el anterior, le hubieran agregado algunos personajes nuevos y hubieran quitado otros, algunos clásicos entre los fanas como Gas-O, que ya ni figura. Además por supuesto, del impresindible cambio en la música (que por desgracia es desfavorable) el número 2 atrás y ¡listo!
Entre las pocas novedades, ahora el juego tiene tres niveles de dificultad, siendo el normal idéntico al de la primera parte y el más avanzado prácticamente imposible a no ser que seamos unos maestros del ritmo.

Compañía / Distribución: Enix
Dirección de Internet: No hay información disponible
1 a 2
1



Lo Mejor: Sigue siendo adictivo, pero...
Lo Peor: ...es más de lo mismo.

70%



Castrol Honda



Por: Martín Varsano

A mi particularmente me gustan bastante todos los juegos de carreras, es por eso que mi desilución fue grande al ver este nuevo juego de motos de la gente de Electronic Arts. Seguramente ustedes se estarán preguntando el por qué. La respuesta es sencilla: Viniendo de gente que realiza maravillas como la saga Need for Speed, este juego es una verdadera verguenza.
Para comenzar, déjenme decirles lo malos que son los gráficos del juego. No sólo parecen como si el juego hubiera sido desarrollado en otra era, sino que los problemas con los polígonos son terribles. Desde los primeros títulos de la Playstation que no veía una ruta tan despareja, parece que la estuvieran construyendo los de autopistas del sol. Como si esto fuera poco, el modo para dos jugadores es bastante tétrico y ni siquiera los efectos de sonido ayudan a levantar este juego mediocre.
De todas formas, algunos puntos a favor el Castrol tiene, como las 14 pistas reales, y algunos efectos como cuando las gomas se queman en una salida a toda velocidad.
Tampoco nos podemos olvidar del aspecto físico, ya que las motos se comportan de manera creíble.
Igualmente, el juego es sólo recomendable para los ultra-fans de este deporte, que tal vez dejen pasar por alto las muchas fallas de este juego.

Compañía / Distribución: Interactive Ent. / EA
Dirección de Internet: www.ea.com
1 a 2
1



Lo Mejor: La física de las motos
Lo Peor: Los gráficos y el sonido

40%

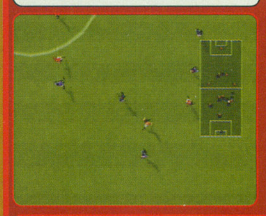
Kick Off World



Por: Santiago Videla

Bueno, tal y como sucede en cada número, siempre cae algún juego que merece ser destacado con nuestra "perla negro" por sus incontables logros en el campo de lo desastroso.
Esta vez es el turno de Kick Off World, un juego que es nada más ni nada menos que una versión semi-renovada de lo que fue todo un clásico a principios de los noventa.
Una de las cosas que la gente de Anco parece no haber tenido en cuenta es que los juegos no son como los vinos, o sea que si los dejan envejecer, en lugar de ponerse mejores son cada vez peores y esto es lo que le sucedió en este caso.
A pesar de tener una buena variedad de equipos, (alrededor de 250) el estilo del juego sigue siendo el mismo de antaño, cosa que hoy en día no llama la atención.
De todo esto sin duda los palos más duros se lo llevan los gráficos, ya que gracias a su baja calidad y a lo simples que son los modelos de los jugadores, no le mueven un pelo ni al más desesperado de los fanáticos de este deporte.
En líneas generales, este juego es lo mismo que lo que fueron sus antecesores, sólo que con gráficos 3D mal aprovechados y movimientos que no sorprenden a nadie, por eso lo que les recomiendo en caso de que se les haya ocurrido agregarlo a su colección es que lo dejen en el banco.

Compañía / Distribución: Anco
Dirección de Internet: No hay información disponible
1 a 2
1



Lo Mejor: El modo clásico
Lo Peor: Todo lo demás

28%



Actua Soccer 3



Por: Santiago Videla

Esta nueva edición de la conocida serie de los Actua Soccer no tiene demasiadas diferencias con lo que fue su versión anterior, especialmente en el aspecto visual, sin embargo una de las particularidades que podremos ver en este juego es que tiene la mayor cantidad de equipos que se hayan puesto en un juego de fútbol hasta el momento (¡un total de 450 equipos de todo el mundo!).
Gráficamente, Actua Soccer 3 tiene una buena calidad, pero todavía se puede notar que los modelos de los jugadores tienen pocos polígonos cuando la cámara los toma de cerca.
Afortunadamente la forma en la que se mueven los distintos integrantes de cada equipo es muy realista y eso ayuda a que el nivel de detalle de los modelos no influya demasiado.
Por otro lado, gracias a la poca cantidad de polígonos que tienen los modelos, la velocidad del juego se mantiene en 30 cuadros por segundo casi en todo momento permitiendo que la acción de cada partido sea muy fluída.
Para terminar, creo que éste no es el mejor juego de fútbol que existe, pero gracias a sus distintos modos de juego y a su increíble variedad de equipos, puede llegar a resultarles una alternativa muy agradable, que sin duda vale la pena tener en cuenta.

Compañía / Distribución: Gremlin Interactive
Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: La variedad de equipos

Lo Peor: Los modelos de los jugadores

73%

Episode I: Racer



Por: Maximiliano Peñalver

En las charlas previas a su lanzamiento, en la redacción estábamos casi seguros de que Racer sería un mero clon del Wipeout disfrazado con una excelente licencia. ¡QUE EQUIVOCADOS QUE ESTABAMOS!
Basado en una de las secuencias más intensas de la nueva película de Star Wars, este Episode I: Racer, es sin dudas un juego sorprendente y una excelente forma de pasarnos horas frente a nuestra N64. No sólo nos ofrece una increíble sensación de vértigo mientras recorremos cada una de sus 25 pistas (algunas tan complejas como para que dar una vuelta ¡nos tome más de tres minutos!), sino que logra recrear la alucinante velocidad a la que se desplazan los Pods (el nombre con el que Lucas bautizó a los vehículos en los que recorremos los circuitos). Aunque existe un modo para dos jugadores (realmente genial) en el modo para una sola persona la diversión también está asegurada. Entre carrera y carrera tenemos la posibilidad de comprar o reciclar componentes de los losers que se estrellaron en la competencia anterior (refrigerantes extras para que las turbinas se banquen durante más tiempo la velocidad turbo), que incrementan considerablemente las posibilidades de victoria. Aunque el precio del juego es de los más salados del equipo (alrededor de $160) es de los que de disponerlo, es dinero bien invertido.

Compañía / Distribución: LucasArts /
Dirección de Internet: www.lucasarts.com
Soporta Expansion Pack

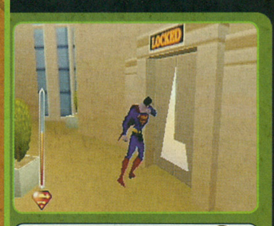


Lo Mejor: La sensación de velocidad

Lo Peor: Con la expansión, por momentos se enlentece.

90%

Superman



Por: Maximiliano Peñalver

Lo venían postergando durante meses... la sospecha empezaba a inquietarnos y finalmente fue así nomás... Superman es casi sin lugar a dudas, el PEOR juego de la historia de la Nintendo 64, y una falta de respeto para un personaje que ya tiene más de 60 pirulos y una reputación que mantener.
Obviamente este espacio no me permite aclarar en detalle todo lo malo que tiene este juego (en realidad no me alcanzaría la ¡revista entera!) pero me basta con advertirles que los gráficos son patéticos y que la historia apesta.
El "juego" está dividido en secciones. Algunas se desarrollan en interiores (en donde generalmente tendremos que mechar algo de exploración con aburridas peleas) y en exteriores, en las que se nos encomendarán diferentes tareas (como rescatar ciudadanos) para luego dirigirnos a una nueva zona en interiores. El problema es que estos vuelos se hacen interminables y son realmente insoportables, con un grado de jugabilidad nula, gracias a los controles que no ayudan en lo mas mínimo.
Como guinda para este amargo postre, el modo Multiplayer (muchas veces salvador de títulos mediocres) es una payasada, en la que podemos combatir con hasta tres jugadores humanos más, en el hipotético caso que la cámara (otro de los aspectos horripilantes de este desastre) nos permita ubicarlos. En resumen, una tremenda desilusión.

Compañía / Distribución: Titus
Dirección de Internet: www.titusgames.com



Lo Mejor: La licencia

Lo Peor: ¡Gastar plata en esta momia!

5%

ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

- ¿C. Flight Simulator para Dreamcast?
- Nuevo logo para la Playstation 2
- La Dreamcast baja de precio
- La Revolución del baile
- El delfín de Nintendo
- Las nuevas aventuras de McClane
- ¿Te gusta mi nuevo láser?

Estos rumores son gentileza del IA

¿Combat Flight Simulator para Dreamcast?

Sorpresivamente, uno de los títulos con más adeptos en las PC, estaría disponible para la nueva consola de Dreamcast. Estamos hablando del Combat Flight Simulator de Microsoft. Obviamente, cuando se consultó a la gente de Bill Gates para confirmar la noticia, dijeron que no tenían conocimiento de la existencia de este producto. Obviamente, el juego con seguridad tendrá compatibilidad con el teclado de la Dreamcast, que se vende en Japón por 33 billetes americanos.

Nuevo logo para la Playstation 2

Contrariamente a lo que se anduvo comentando por la internet, el nuevo logo de la Playstation 2 no va a ser de forma triangular. Ken Kutaragi, presidente de Sony Computer Entertainment, comentó recientemente que el diseño del nuevo logo que va a identificar a la próxima consola va a ser muy similar al actual, y seguramente lo vamos a poder ver para fin de año.

La Dreamcast baja de precio

Vaya a saber uno el porqué, pero Sega anunció una reducción del precio de la Dreamcast en Japón. La máquina tendrá un precio de 19.900 yens (u$s 165) a partir de fines de Junio. Esto es un descuento de 9.900 yens (u$s 82) de su precio original. Y para alegría de los otakus, cinco juegos (Virtua FIghter 3tb, Pen Pen Tricelon, Sonic Adventure, Godzilla Generations y July) van a estar a la venta en la módica suma de 1.990 yens (u$s 16) del 24 de Junio al 31 de Julio. Bueno, dijimos que no sabíamos el porqué, pero realmente nuestro informante amarillo nos comentó que esta reducción de precios es parte de una estrategia de Sega para poder llegar a las ventas estimadas para 1999, que son las siguientes: 1.500.000 consolas en los Estados Unidos, 700.000 en Europa y 1.000.000 en Japón.

La Revolución del baile

Mientras paseábamos por la Expo, nos sorprendió encontrar a un muchacho oriental saltando como un sacado en una plataforma que simulaba algo así como un pad de Playstation. El acalorado otaku en cuestión estaba jugando al Dance Dance Revolution, un juego que está haciendo furor en la tierra nipona, especialmente por la inclusión del controlador en cuestión. Los fabricantes del mismo (Konami) estaban súper contentos, ya que la demanda de los controladores habían hecho que el precio subiera casi 4 veces. Pero ahora parece que están re-calientes, ya que los muchachos de Taiwan pusieron manos a la obra y los copiaron vilmente, y hasta tuvieron la delicadeza de agregarle dos botones extra, todo a un precio sensiblemente inferior al del controlador original. Con estos adicionales también se puede jugar a títulos como el Bust a Move 2.

El delfín de Nintendo

En la presentación que realizó Nintendo un día antes de la exposición E3, Howard Lincoln anunció los primeros detalles de la sociedad que realizaron junto a IBM y Panasonic, para el desarrollo de su nueva consola, por ahora conocida como "Dolphin". La nueva máquina tiene una fecha de salida estimada para fines del año que viene, y según los directivos de Nintendo va a estar preparada para competir cabeza a cabeza (y en algunos casos superar) a la Playstation 2. Por el momento anticiparon que la consola va a tener un procesador de 400 MHz (gracias a la gente de IBM) y un DVD de Panasonic, que dejará de lado de una vez los tan criticados cartuchos. Obviamente, se descarta que el nuevo aparatito de Nintendo va a tener todo lo necesario para poder navegar por internet, y jugar con nuestros amigos de todo el mundo.

Las nuevas aventuras de McClane

Para todos los fanáticos de la saga de la pantalla grande "Duro de Matar" tenemos buenas noticias, ya que la gente de Fox adelantó que se están preparando tres nuevos juegos basados en las aventuras (y desventuras) del hiperactivo policía John Mc Clane. Primeramente se está desarrollando la versión del "Die Hard" para Nintendo 64, que estará a la venta a principios del año 2000. Y además circula fuertemente un rumor que Fox está desarrollando un juego para la nueva consola de Sega, Dreamcast.

Como no podía ser de otra manera, por último también está anunciada la segunda parte del Die Hard para Playstation, un mercado que le trajo a la Fox muchas alegrías. Yippe Kai Ay!

¿Te gusta mi nuevo láser?

Sony Corporation y su subsidiaria Sony Computer Entertainment anunciaron recientemente que están desarrollando un nuevo láser para la nueva generación de la consola Playstation, que va a poder leer discos DVD y CD-ROMS. Esto mejora significativamente la tecnología actual, que necesita de dos lásers independientes para leer los dos formatos. La utilización de esta tecnología permitirá reducir la cantidad de componentes necesarios para el drive DVD de la Playstation 2.

De esta noticia se puede suponer que esta nueva tecnología se va a aplicar a todos los productos de la línea de Sony.

Por Patricio Land

Brain Powerd

- **Productora:** *Sunrise*
- **Director:** *Yoshiyuki Tomino*
- **Diseño de los "Mecas":** *Mamoru Nagano*
- **Banda de sonido:** *Yoko Kanno*

Luego de la fiebre desatada por el descomunal éxito de la tan aclamada Neon Genesis Evangelion, los productores, guionistas, diseñadores y publicitarios de Japón creyeron que copiar la fórmula del triunfo sería relativamente fácil, y en poco tiempo la pantalla chica se vio invadida de clones de esta serie de manera francamente descarada.

De todos estos proyectos y engendros un programa se destacó por mérito propio desde un comienzo aunque no es posible negar que nació en cuna de oro: sus creadores eran dos archiconocidos artistas del ambiente del animé que venían cosechando sucesos desde más de dos décadas atrás.

Por un lado el fosilizado Yoshiyuki Tomino (inventor, entre otras cosas, del la famosa "Mobile Suit Gundam", primera producción de "robots" con un verdadero trasfondo político y argumento intelectualoide) y por el otro Mamoru Nagano (no se rían del nombre) menos conocido por estos lares pero padre conceptual y artístico de otra obra maestra titulada "Five Star Stories" de la que ya nos ocuparemos en alguna otra entrega de Manga Zone.

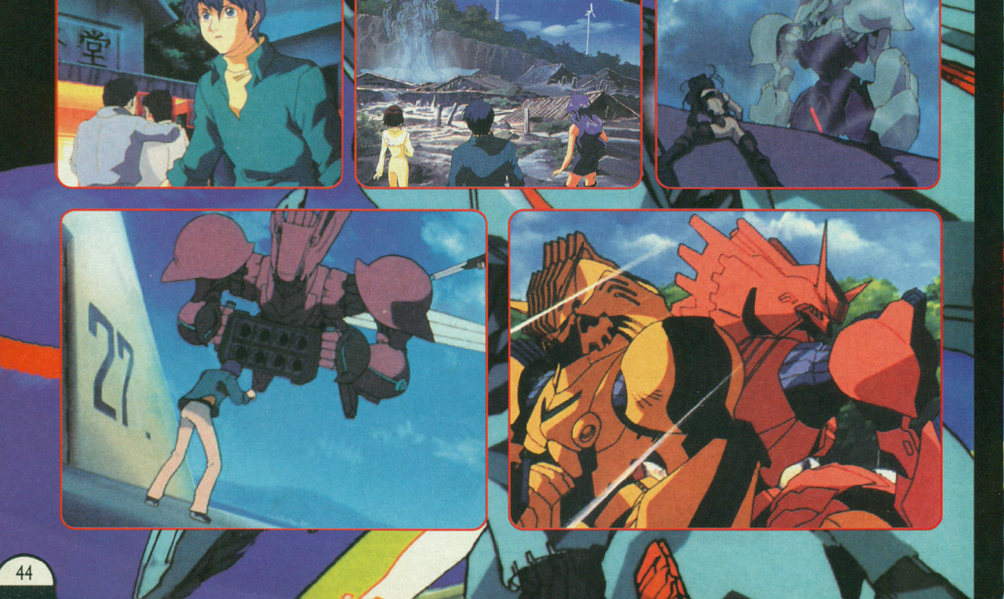
El niño mimado de ambos talentos resultó ser algo no muy distinto a lo que ya habían venido haciendo ambos autores por partes separadas: Brain Powerd, una serie de ciencia ficción con toques ecologistas, cuya principal característica es la de poseer tecnología "biológica", esto es a base de elementos orgánicos y no pura hojalata y microchips como los gloriosos guerreros robóticos de los setentas.

A este preparado se le agregó la inefable invasión espacial, la organización encargada de mantener a la humanidad fuera de peligro y la incondicional parejita de pilotos, lo necesariamente enamorados y distanciados uno del otro como para que la trama no decaiga ni por un momento.

Otra de las originales características de los robots de esta serie, llamados Brenpowerd o Grandchild (dependiendo del bando en que se encuentren) es que los mismos nacen (como los seres vivientes) en una especie de "parto natural" denominado "Revival" y luego de emerger a la vida tienen consciencia y voluntad propia, aunque distan mucho de parecerse a un ser humano, afortunadamente.

La animación no es algo fuera de lo normal, pero el argumento se vuelve más que interesante luego de unos cuantos capítulos, cuando la destreza narrativa de este género no se permite dar el lujo de ir marcha atrás una vez que logra atrapar la atención del espectador.

En suma, una serie que va dar que hablar, tanto por alzarse con las palmas de ser la supuesta sucesora de Evangelion como por sus méritos propios, que en verdad y aunque al principio cueste encontrarlos, los tiene.



Slam Dunk y Detective Conan, dos estrenos en nuestro país



Dentro del ámbito local se rumorea como novedad (para los que dispongan de TV por cable) la inminente aparición de dos series destinadas a cautivar al público argentino de manera contundente.

La primera de ellas es la adaptación animada de otro manga, en este caso uno de detectives adolescentes.
Se trata de Detective Conan de Goyo Aoyama, una serie destinada al público infantil, plagada de intrigas difíciles de resolver como falsificaciones, asesinatos, trampas, estafas y demás maldades.

El protagonista es Sinichi Kudo, un chaboncito de16 años fanático de las novelas de misterio al estilo Sherlock Holmes o los Hardy Boys que además de ser el más traga del colegio se defiende bastante bien jugando a la pelota en los recreos.

El pibe es un jugador de primera a la hora de resolver los misterios que se le presentan día a día y hecha luz allí donde los mejores investigadores y policías del país no pueden ni empezar a juntar pistas.



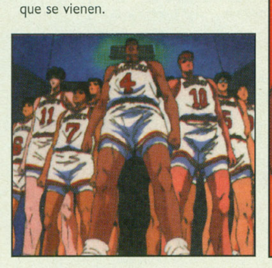


Pero en una desgraciada ocasión y por meter las narices en donde no debía un grupo de malvivientes lo secuestra y lo obliga a tomar un veneno que lejos de acabar con su vida, lo reduce de edad dejándolo convertido en un purrete de 6 años incapaz de atarse solo los cordones.

Bueno, la verdad que el pibe sigue siendo una luz pero nadie le hace mucho caso, ni siquiera su amor perdido, quién desconoce el trágico destino al que fue sometido.

El otro estreno es Slam Dunk, una historia deportiva, específicamente de Basketball con dosis de suspenso, acción, una pizca de romance y mucho de venganzas, honores mansillados y amistad entre los miembros de una escuela secundaria del Japón (la Shohoku para más datos) y los integrantes de los respectivos equipos rivales. Pero no faltarán los roces entre los propios jugadores de la Shohoku ni tampoco las minitas fayutas y los gordos pegones. Una onda Supercampeones pero más adulta y seria.

En suma acción y misterio en las dosis exactas para que este invierno la pantalla chica arda con las fabulosas series de animé que se vienen.





Techno & Toys

pequeñas cosas que hacen la vida más llevadera



- juguetes
- electrónica
- videos
- libros

Sentate en la Fuerza

Es increíble lo que una buena licencia puede lograr: Que se pongan a la venta los más extraños objetos, que seguramente los fanáticos (pero ojo, para éste en particular tienen que ser muy fanáticos) van a comprar sin dudar.
En este caso la rareza es un sillón de Darth Maul, que luego de inflarlo puede servir para sentarse en él y sentirse subyugado por el lado oscuro, si ustedes me entienden. O si no se puede usar para ver alguna que otra peliculita que alquilamos para el fin de semana.



Obi Wan que no ví

Los muñequitos de Star Wars se venden en los Estados Unidos como pan caliente, así que no es de extrañarse que uno llegue a la juguetería y no encuentre ni los cartoncitos con los precios. De todas formas el personaje que tiene más exito en ventas es Darth Maul.
Precio $20 (USA)

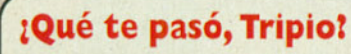
Episodio I: La novela

Una semana antes de que se estrene la película en los Estados Unidos, uno podía arruinar toda la diversión comprando la adaptación del guión, con cuatro tapas diferentes. Obviamente, la de Darth Maul se agotó, y las otras abarrotaban las librerías.
Precio $6 (USA)



6 motivos 6

Los pósters de Star Wars están en todos lados, como una plaga. Desde las librerías hasta en los supermercados, se puede conseguir los 6 motivos disponibles. **Precio $6**



¿Qué te pasó, Tripio?

El inefable compañero de R2-D2 en la nueva película se encuentra en un estado lamentable, con todos los cables afuera y flaco como si no hubiera recibido su última ración de Bardahl. Así y todo debe ser una compra segura para todos los fans de nuestro metálico amigo, que siempre quisieron hacerle una disección para ver qué tenía adentro.
Precio estimado: $6 (USA)



El llavero de Anakin

Si quieren tener el llavero en el que Anakin guardaba las llaves del PodRacer, ésta es su oportunidad. No, es una joda, pero seguro que alguno salió corriendo a comprarlo, ¿no? **Precio $5 (USA)**

Movie World

reseñas de peliculas inolvidables y de otras no tanto

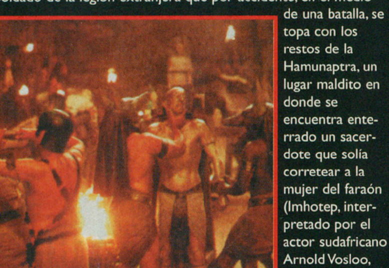
Por Martín Varsano

- **Dirección:** Stephen Sommers
- **Edita:** Universal Studios
- **Año:** 1999



Universal sabía que con esta película se jugaba el todo por el todo, después de algunos fracasos como Colores Primarios, Conoce a Joe Black o la remake de Psicosis, pero la apuesta era fuerte porque se venía en los Estados Unidos el inminente estreno de una de las películas más esperadas de todos los tiempos: La Amenaza Fantasma, un nuevo capítulo en la historia de Star Wars, que ahora está arrasando en recaudaciones. Pero Universal, por el otro lado, sabía que tenía unas semanas de anticipación, y que podía convertir esta semi-remake del clásico de Boris Karloff en un éxito de taquilla. Y no se equivocaron.

En el film, Brandon Fraser (conocido en nuestro país por su papel protagónico en "George de la Selva") interpreta a Rick O'Connell, un soldado de la legión extranjera que por accidente, en el medio de una batalla, se topa con los restos de la Hamunaptra, un lugar maldito en donde se encuentra enterrado un sacerdote que solía corretear a la mujer del faraón (Imhotep, interpretado por el actor sudafricano Arnold Vosloo, que también fue el responsable de la tercera parte de Darkman, entre otras cosas), y por eso es castigado a una muerte realmente horripilante, que parece no terminar nunca, ya que luego se levantará como una momia espantosa (hay que reconocer que los efectos especiales en toda la película son realmente asombrosos, de lo mejor que se ha visto en la pantalla grande), buscando unirse nuevamente a su amada cueste lo que cueste (si observan la foto de la jermu del faraón, arriba a la derecha, se van a dar cuenta el porqué de la insistencia del muchacho), y de paso provocar las diez plagas de Egipto sobre toda la Tierra. Como pueden ver, está medio caliente el muchacho, seguramente los miles de años de encierro hicieron que su humor no fuera el mejor...



Como mencionamos anteriormente, los efectos de la película son la estrella principal en La Momia, y para que las cosas quedaran como se ven en la pantalla grande, Universal gastó más de 80 millones de dólares, que obviamente ya recuperaron tranquilamente, y piensan seguir ganando con todos los cachivaches que salen al mismo tiempo como merchandising, ya que en USA se puede comprar desde la taza de La Momia hasta el set completo donde nuestro vendado amigo solía descansar hasta que Brendan le mueve el esqueleto y lo despierta (literalmente).

Para no arruinarles la diversión de lo que van a ver a mediados de Junio en los cines locales, no les mostramos nada de estos espectaculares efectos, pero les adelantamos que se van a sorprender con las primeras tomas de la momia en acción (hace que las de Titanes en el Ring parezcan muñequitos de torta), los morphings del sacerdote en las arenas del desierto, y esos desagradables escarabajos que invaden toda la pantalla para asquear a los protagonistas.

Obviamente el film tiene muchos puntos en común con las películas de Indiana Jones, pero esto no es algo para criticar ni mucho menos. Lamentablemente nuestro amigo George Lucas está muy ocupado con su nueva trilogía de Star Wars, así que las aventuras de este soldado de la Legión Extranjera son bienvenidas, aunque sea mientras esperamos con los dedos cruzados que George se acuerde de nosotros y le de vida nuevamente a Indy...



El especial de este mes:

Legend of Legaia: Parte 2

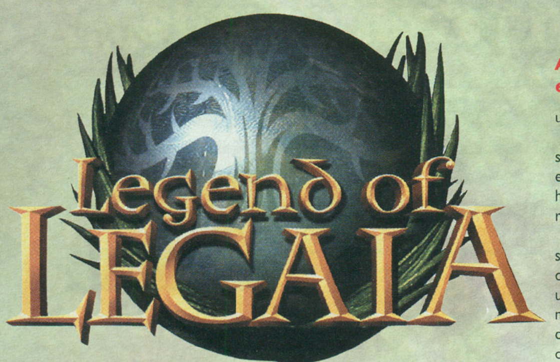


Este juego, anunciado como uno de los principales competidores de la serie Final Fantasy, llegó a nuestras manos, y realmente logró sorprendernos. Por esa razón decidimos realizar esta guía, que va por su segunda parte, para que todos nuestros lectores puedan disfrutar a pleno de esta maravi-llosa aventura.



Páginas 50 al 59

Trucos:



4- Monte Rikuroa (continuación)

En el número anterior nos quedamos justo antes de llegar al "Mt. Rikuroa" con Noa, así que ahora, lo que tienen que hacer es entrar en ese lugar y avanzar por las cavernas hasta llegar al "Genesis Tree" que está en la cima.

Poco antes de llegar a donde está el árbol, se van a encontrar con una criatura de piedra que les bloqueará el camino, pero podrán derrotarla con facilidad, usando las "Fighting Arts" de Noa, que pueden ver en el cuadro que está más abajo.

En cuanto se acerquen al Genesis Tree, Terra les dirá que ella en realidad es un "Ra-Seru" que está unida a la loba, pero como al animal le queda poco tiempo de vida su única esperanza es unirse a Noa

Aquí les presentamos la segunda parte de esta espectacular aventura

usando el poder del Genesis Tree.

En ese momento **Zeto** aparecerá frente a ustedes y uno de sus guardianes atacará a Terra dejándola mal herida, cuando esto suceda volverán a controlar a Vahn y lo que tendrán que hacer es avanzar hasta llegar a la cima del Mt. Rikuroa y rescatar a Noa y Terra.

Fíjense que cuando lleguen al costado de la montaña, podrán subir simplemente moviendose hacia donde están las salientes, de aquí en adelante tengan en cuenta que como el juego no usa un botón para saltar, los personajes lo harán automáticamente con sólo caminar en la dirección que quieran saltar, esto les servirá para explorar las distintas salientes de la montaña, para encontrar algunos cofres antes de llegar a la cima.



En cuanto logren encontrar la entrada al lugar en donde está el Genesis Tree, podrán ver a Noa y Terra, antes de atacar al sirviente de Zeto aprovechen para grabar en la estatua que está por ahí cerca y luego ataquen a la criatura llamada **Caruban**, pero ahora Noa se unirá a ustedes para pelear contra este enemigo.

Noa

Fighting Arts

Lizard Tail	↑, ↓, ↑	9
Acrobatic Blitz	↑, ↓, ↓	9
Sonic Javelin	→, ↓, →	9
Blizzard Bash	→, ←, ↓	9
Mirage Lancer	→, →, ↑, ↑	12
Dolphin Attack	→, →, ←, →	12
Bird Step	↓, ↓, ↓, ↑	12
Swan Diver	↓, ↑, ↑, ↑	12
Tough Love	↓, ↑, ↓, ←, →	15
Rushing Gale	↑, ↑, ←, ←, ↓, →	15
Tempest Break	→, →, ←, ↑, ↑, ↑	18

Hyper Arts (especiales)

Frost Breath	←, ←, →, →	20
Vulture Blade	←, ←, →, ←, →	25
Hurricane Kick	←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, →	35

Super Arts

Super Javelin	↑, ↑, ←, ↓, →, ↓, →	48
Dragon Fangs	↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓	54
Triple Lizard	↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑	66
Super Tempest	→, →, ←, →, →, ←, ↑, ↑, ↑	60
Love You	→, →, ↑, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →	72

Miracle Arts

Noa`s Ark	←, ↑, →, ↓, ↑ ←, ↑, ↓, →	99

Caruban

Este es el primer enemigo importante que tendrán que enfrentar y la mejor forma de atacarlo es haciendo que Vahn use la magia de **"Gimard"** tantas veces como pueda, mientras Noa lo golpea con sus "Fighting Arts".

Tengan cuidado, porque este bicho tiene un ataque especial llamado **"Fire Breath"**, que es capaz de dañar a Vahn y a Noa al mismo tiempo.

Cuando les quede poca energía, hagan que Noa use hojas medicinales o cualquier otro objeto para recuperarse, mientras continúan atacándolo con Vahn.



Una vez que hayan vencido a Caruban, Vahn revivirá al "Genesis Tree" y gracias a su poder, Terra podrá unirse con Noa, luego de eso Noa les va a preguntar si puede ir con ustedes, así que contéstenle que sí y ella los acompañará durante el resto del juego.

Ya que el poder de este nuevo "Genesis Tree" logró despejar la niebla que cubría al Castillo Drake, ahora podrán ir hacia allá para bus-

car la llave que les permitirá cerrar la compuerta del río, para poder seguir hacia el Monasterio Byron.

5- De regreso en el Castillo Drake

Ahora que la niebla se ha ido van a tener la oportunidad de explorar el castillo sin problemas y de paso van a poder agarrar los cofres que antes estaban detrás de las celdas.

Cuando entren al castillo, Noa se preocupará al escuchar las voces de la gente que vive ahí, díganle que no se preocupe (**"Ha Ha Ha! Don´t Worry"**) y luego de eso vendrá el **Rey Drake** a preguntar si ustedes fueron quienes alejaron a la niebla, contesten que **sí**.

Después de eso, el rey los llevará a la sala del trono y luego de que le cuenten lo que ha sucedido, él les dará la llave de la compuerta del río, cuando tengan esa llave, si quieren exploren el resto del castillo y cuando salgan por la puerta principal, Noa verá a toda la gente que vive en el lugar y les va a preguntar si creen que qerrán hablar con ella, respóndanle que estarán felices de hacerlo (**"Sure, they´ll be happy to."**).

En este momento Noa irá a uno de los puestos, así que vayan con ella y háblenle, al hacerlo, Noa que todavía no conoce nada acerca del mundo exterior les va a preguntar qué es el dinero, díganle que es lo que se necesita para comprar cosas (**"What you need to buy things"**), ahora síganla hasta la siguiente tienda y háblenle otra vez.

Ahora les tocará responderle tres preguntas y si lo hacen bien, Noa les dará diez **"Healing Mushrooms"**, que les servirán para curarse, la primera pregunta es: Qué item recarga más energía (la respuesta es **"Healing Berry"**), luego les va a preguntar: Para qué sirven las **"Door of Light"** (contesten **"Escape from the Dungeon"**) y por último les preguntará el nombre del comerciante (díganle que es **"Wats"**).

En el último puesto, Noa preguntará para qué sirve una posada, así que contéstenle que es un lugar para recuperarse ("A place that restores HP and MP"). Cuando estén listos para seguir adelante, vayan a la compuerta del río, usen la llave para cerrarla y agarren el **"Wind Book I"** que está en el cofre, cuando lo tengan entren al inventario y úsenlo en Noa y esto les dará un nuevo movimiento especial llamado **"Frost Breath"**.



Cuando hayan aprendido este movimiento, sigan hacia el Monasterio que está entre dos montañas, justo sobre el río que se encuentra al este de donde están.

6- El Monasterio Byron

Al llegar al monasterio, activen la palanca que está en el pasillo de entrada y eso encenderá unos ventiladores que alejarán a la niebla para que puedan entrar.

Una vez dentro, serán recibidos por el **Maestro Zopu** y sus discípulos y luego de una charla uno de ellos (**Songi**) les preguntará si lo que tienen en el brazo es un Seru, contéstenle lo que quieran y sigan adelante.

Al entrar en la sala que sigue una mujer los llamará, esta mujer es **Maya** (la madre de Mei) y al verlos les preguntará si se acuerdan de ella (contesten **"Uh... Maya?"**) luego dirá que debe irse a hacer los preparativos para la fiesta que darán en su honor y se irá.



Ahora aprovechen para explorar el monasterio y no se olviden de comprar armas nuevas, cuando hayan revisado todo, busquen al **Maestro Zopu** y hablen con él.

Al hablar con Zopu, él les va a preguntar si escucharon lo que la gente del monasterio les dijo, díganle que sí y después de hacerlo automáticamente irán al salón principal en donde se está llevando a cabo la celebración.

En ese salón, le contarán a Maya sobre la muerte de su esposo (Juno) y luego de pedirle que regrese con ustedes a Rim-Elm ella dirá que quiere estar sola y se irá.

Cuando eso pase, hablen con la gente que está ahí hasta que entre el Maestro Zopu y cuando lo vean vuelvan a hablar con él.

Primero Zopu les va a preguntar si están ahí para llevarse a Maya de vuelta a Rim-Elm (digan que sí) y luego les preguntará si se animan a revivir a los Genesis Trees que están en dos bosques cerca del monasterio, para poder deshacerse de la niebla (contesten que sí).

Luego, Zopu les preguntará a cuál de los dos bosques van a ir (**"West Voz Forest"** o **"East Voz Forest"**), sin importar cuál elijan, se verán obligados a ir a "West Voz Forest", porque Songi dirá que es lo más conveniente y él se ofrecerá para ir a "East Voz Forest", pero al parecer no con buenas intenciones.

Ahora vayan hacia el salón en donde estaba el cuarto de Zopu, suban por la escalera de la izquierda y hablen con el guardia para que les abra la puerta y cuando salgan vayan hacia el bosque que está hacia el Noroeste del monasterio (sigan el camino).

7- West Voz Forest

A partir de ahora, Gala (uno de los mejores alumnos de Zopu) los acompañará en su viaje y en la página que sigue podrán ver el cuadro con todos sus movimientos.

Antes de avanzar mucho por este bosque, quédense peleando hasta que **Meta** y **Terra** logren absorber los poderes de las criaturas llamadas **"Vera"** y **"Nighto"**, no se internen mucho en este bosque sin antes conseguir estos poderes, porque ambos son vitales para que puedan progresar en el juego.

La magia de **"Vera"** les será muy útil para curar a los personajes y lo mejor de todo es que podrán usarla aunque no estén peleando.

Por otro lado, el poder de **"Nighto"** tiene la capacidad de confundir a los enemigos y de ese modo hacer que peleen entre ellos en

Gala

Fighting Arts		
Flying Knee Attack	↓, ↑, ←	18
Battering Ram	←, →, ↓	18
Ironhead	↑, ↓, ↓	18
Back Punch	←, →, ←	18
Guillotine	←, ↑, ←	18
Head Splitter	←, ↑, ↑	18
Side Kick	↓, ↓, ↑, ↑	24
Black Rain	↑, ←, ↓, ↓	24
Neo Raising	←, ←, →, ↑, ←	30
Electro Trash	↑, ←, ↓, →, ←	30
Bull Horns	←, ↑, →, ↓, ←	30

Hyper Arts (especiales)		
Thunder Punch	→, →, ←	30
Lightning Storm	→, →, ↑, ←	32
Explosive Fist	→, →, ←, ←, ←	40

Super Arts		
Rushing Crush	←, →, ↓, ↑, ←, ↑, ↑	54
Super Ironhead	↓, ↑, ←, ↑, ↑, ↓, ↓	54
Back Punch x3	↑, ↓, ↓, ↑, ←, →, ←	54
Heaven´s Drop	↓, ↑, ←, ↑, ↑, ←, ↓, ↓	60
Neo Static Raising	←, →, ←, ↑, ←, ←, →, ↑, ←	66

Miracle Arts		
Byron Rage	→, →, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ←	99

algunas ocasiones, pero lo mejor que tiene este hechizo es que a medida que va aumentando su nivel, también tendrá la habilidad de aniquilar a su objetivo en forma instantánea y sin importar cuánta energía tenga.

En cuanto les quede poca energía, vuelvan a recuperarse al monasterio en lugar de usar las "Healing Leaf" que tienen y cuando hayan conseguido los poderes de estas dos criaturas, úsenlos hasta que suban un par de niveles. Cuando se les termine la magia regresen al monasterio y hablen con una de las tres mujeres que están en la cocina (es el salón que está arriba del lugar en donde está la estatua para grabar el juego), una de ellas les ofrecerá comida, así que díganle que sí y con eso recuperarán toda su energía y toda su magia.

Si ya están recuperados vuelvan a **"West Voz Forest"** y exploren cuidadosamente cada sector, tengan muy en cuenta que en algunos lugares podrán meterse en algunos troncos huecos y de esa forma podrán llegar a nuevas secciones del bosque.

En el segundo sector de este bosque, podrán ver uno de estos troncos huecos y si cruzan por su interior, encontrarán dos cofres y en uno de ellos van a agarrar un fertilizante (**"Fertilizer"**), búsquenlo hasta que lo encuentren, porque sin él no podrán llegar hasta el Genesis Tree.

Cuando tengan este fertilizante sigan avanzando hasta que lleguen a un pequeño río que les impide seguir adelante y en ese lugar examinen la planta que está sobre el lado izquierdo del camino.



Al hacerlo, Gala les dirá que esa planta es muy resistente y fuera un poco más grande, podrían usarla para cruzar, así que todo lo que tienen que hacer es usar el fertilizante sobre ella y listo.

Una vez del otro lado sigan avanzando hasta llegar al Genesis Tree, tóquenlo y cuando lo hagan, Meta y Terra les dirán que ese árbol ya está muerto por los efectos de la niebla y luego descubrirán que todavía pueden salvar al huevo de Ra-Seru que está en su interior.

Cuando Vahn use el poder de Meta para abrir el tronco del árbol, agarren el huevo y poco después de que lo hagan, se escuchará una explosión que proviene del monasterio, así que ahora no pierdan tiempo y vayan hacia allá.

8- El ataque al Monasterio

De vuelta en el Monasterio Byron, podrán ver que algo o alguien destruyó las puertas y gracias a eso, la niebla ha invadido el lugar, ahora vayan directo al lugar en donde está la estatua para grabar el juego y ahí se encontrarán con el Maestro Zopu, que les dirá que Songi es el responsable de lo que sucedió y que ahora está usando un Seru, como paso siguiente hablen con la cocinera que está en la otra habitación y así recuperarán sus fuerzas y su magia.

Antes de hacer nada, salgan de esa habitación y quédense matando bichos en el pasillo hasta que logren absorber los poderes de una nueva criatura llamada **"Theeder"**, ya que su magia es bastante poderosa y además es capaz de darle a más de un enemigo al mismo tiempo.



Cuando tengan este nuevo poder, vayan hacia el segundo bosque **"East Voz Forest"** (salgan del monasterio por la escalera que está a la derecha de la que los lleva a "West Voz Forest") y al salir, Gala aparecerá nuevamente y les preguntará si van hacia "East Voz Forest" (díganle que **sí**) y luego les pedirá que lo dejen ir con ustedes (contésten nuevamente que **sí**).

9- East Voz Forest

Cuando entren en este bosque, lo primero que tienen que hacer es avanzar por el camino hasta llegar a un tronco hueco que está sobre el lado derecho. Entren por este tronco, sigan adelante hasta llegar a un camino que va hacia la derecha y luego sigan avanzando hacia la derecha hasta encontrar un cofre.

En el cofre van a agarrar un objeto llamado **"Weed Hammer"** y les servirá para romper los arbustos de cristal que bloquean los caminos, cuando lo tengan comiencen a explorar cada sector de este bosque y traten de que por lo menos uno de sus personajes absorba

los poderes de la criatura que se llama **"Gizam"**.

Antes de acercarse al lugar en donde está el Genesis Tree, equipen a uno de sus personajes con el **"Ra-Seru Egg"**, porque esto les dará una protección adicional contra las criaturas que utilicen los poderes del Trueno ("Thunder") y cuando Noa y Gala terminen de inspeccionar al árbol, acérquense y tóquenlo.

En ese momento Songi aparecerá frente a ustedes y le demostrará a Gala algunas de sus nuevas habilidades, después de hacerlo, estén listos para pelear, porque este tipo llamará a dos poderosos Seru para que los ataquen y luego se irá.

Viguro (x 2)

Estas criaturas son extremadamente fuertes y sus ataques pueden ponerlos fuera de combate rápidamente la mejor forma de enfrentarlos es atacando a uno de ellos con el poder de **"Nighto"** hasta que logren confundirlo.

Una vez que lo hayan conseguido, concentren todos sus ataques en la otra criatura hasta que logren eliminarla.

Es muy importante que no golpeen al "Viguro" que está confundido, porque si lo hacen, los efectos de la magia de "Nighto" desaparecerá, si tienen la suerte de que el último golpe que le dan a uno de estos bichos no es con magia, entonces tendrán la posibilidad de que Meta o Terra asimilen sus poderes.



Si no lo logran, no se preocupen porque más adelante se los volverán a encontrar.

En cuanto logren deshacerse de los dos "Viguro", Vahn y Noa revivirán al Genesis Tree, en ese momento el poder de éste árbol se sumará al de los otros dos y su energía dejará al descubierto a un misterioso castillo que encuentra en un lugar en el cual la niebla era sumamente espesa.

Por otro lado, el poder del Genesis Tree que acaban de revivir, producirá la energía suficiente como para que el huevo de Ra-Seru que llevan con ustedes pueda encubar y de él saldrá el Ra-Seru llamado **Ozma**, que se unirá a Gala.

Luego de que esto pase, vuelvan al monasterio y aprovechen para recuperarse y vuelvan a hablar con el vendedor de armas, porque ahora tiene cosas nuevas para venderles.

Cuando hayan descansado, hablen nuevamente con **Zopu** y él les dirá que el castillo que acaban de descubrir fue construido hace unos diez años, casi en la misma época que la niebla empezó a aparecer, así que ahora vayan hacia allá.

10- El castillo de Zeto

Al llegar a este lugar podrán ver unas enormes chimeneas de donde proviene la niebla que convierte a los Seru en seres malignos, ahora lo que tendrán que hacer es entrar al castillo para investigar de dónde viene la niebla que sale de aquí.



Una vez que estén en el interior, exploren cuidadosamente el lugar, porque hay varios cofres en las distintas plataformas.

Tengan en cuenta que dentro de este castillo sólo serán atacados por enemigos Seru, así que aprovechen para absorber los poderes que no tengan, como por ejemplo, los del Seru llamado **"Zenoir"**.

Continúen explorando y una vez que estén seguros de que revisaron todos los cofres, busquen un elevador que los llevará al primer subsuelo de esta misteriosa estructura.

En el piso de abajo tendrán una estatua para grabar en el mismo cuarto del ascensor, ahora sigan adelante por los corredores y exploren todas las habitaciones que encuentren, porque en su interior también hay cofres.

Cuando lleguen a una estatua para grabar, que está en uno de los corredores, graben y prepárense porque ni bien avancen unos pasos, Songi aparecerá y les impedirá seguir.

Songi

Esta es la primera vez que tendrán que pelear con este tipo y en este caso el combate será un tanto inusual, porque sólo podrán usar a Gala para enfrentarlo, pero si lograron hacer que **Ozma** absorba el poder de **"Theeder"** entonces no tendrán mucho de que preocuparse, ya que bastará con darle unas cuantas veces con esta magia para mandarlo a freir churros.



Después de que logren despachar al molesto de Songi sigan adelante hasta llegar a otro ascensor y bajen al siguiente subsuelo.

En cuanto lleguen al piso de abajo, graben en la estatua que está junto al ascensor, porque ahora tendrán que enfrentarse al dueño de casa y les aseguro que esta va a ser una pelea bastante jodida, así que mucho cuidado.

Zeto

Para combatir a Zeto, hagan que Vahn y Gala lo ataquen usando el poder de **"Theeder"** y ya que Noa no es muy buena con este hechizo, lo mejor que pueden hacer es usarla para curar a cualquiera que resulte dañado, usando el poder de **"Vera"**.

Cuando la magia se les termine, usen algunas **"Magic Leaf"** para recargarla y poder seguir usando hechizos.

Estén muy atentos a lo que hace Zeto, porque cuando use un poder llamado **"Call Wave"**, eso significará que en el próximo turno los atacará con una gigantesca ola (**"Big Wave"**), que es capaz de quitarle entre **200** y **700** puntos de energía a los tres personajes al mismo tiempo.

Para evitar ser eliminados por este poder, en el momento que Zeto use el **"Call Wave"**, ustedes tendrán que usar el **"Spirit"**, para aumentar sus defensas y así poder resistir la fuerza del **"Big Wave"**, si sus tres personajes resultan muy dañados, usen un objeto llamado **"Healing Bloom"** y con eso le recargarán **200** puntos de energía a cada uno.

Es posible que necesiten algunos intentos para eliminar a este bicho, pero cuando se acostumbren a sus ataques ya está.



Cuando hayan liquidado a Zeto, Meta preguntará si están listos para destruir al generador de la niebla (**"Mist Generator"**), contesten que **sí** y al hacerlo, los Ra-Seru usarán su poder para destruirlo.

Después de que el generador se haga pedazos, Terra se pondrá triste y un misterioso huevo aparecerá y se desintegrará, ahora que el castillo es historia vuelvan al **Monasterio de Byron**.

De vuelta en el monasterio, busquen a Maya y háblenle, ella les avisará que está lista para volver a Rim-Elm y también les va a decir que no se sientan avergonzados por haber sido elegidos por los Ra-Seru para combatir el mal, respóndanle que intentarán hacerlo lo mejor que puedan (**"Thank you, I'll do my best"**).

En cierto momento, Noa y Gala les van a decir que ya es tiempo de ir hacia el Norte, para liberar a las demás ciudades de la amenaza de la niebla, así que contéstenles: "Síganme todos" (**"Follow me everyone"**) y luego vayan con la cocinera y recuperen toda la energía y la magia que perdieron.

Cuando estén listos para seguir adelante, salgan del monasterio por la puerta que los lleva hacia "West Voz Forest", pero ahora sigan el curso del río hasta llegar a la entrada de una cueva justo al Norte de donde están.

11- La caverna de los Vientos Ancestrales

Este lugar es el único pasaje que van a poder usar para llegar a las tierras del Norte, primero entren en la puerta que está al fondo del camino que va hacia la izquierda, cuando estén dentro, revisen bien ese cuarto hasta encontrar una palanca.



Esa palanca les abrirá la puerta que está al final del camino de la derecha, así que muévanla y continúen avanzando.

Antes de entrar en la puerta que está al final de ese nuevo sector, revisen todos los túneles, porque en ellos hay un par de cofres que no les vendrán nada mal.

Al pasar la puerta que está en esa zona se van a encontrar con una anciana que les preguntará si quieren pasar la noche en ahí, díganle que **sí** y cuando estén dormidos tendrán un sueño en el que alguien llamado **Hari** les dirá que vayan a una ciudad llamada **"Octam"**, situada en el corazón de las islas **"Sebucus"**.

Al despertar, Gala dirá que también tuvo ese extraño sueño, así que díganle que deberían ir a buscar a ese tal Hari (**"I guess we should find Hari"**).

Después de eso hablen con la niña que está en uno de los rincones de la habitación (junto a unos barriles) y ella les va a preguntar si sueñan muy a menudo, díganle que **sí**, luego la niña les preguntará si están interesados en conocer el futuro en base a los sueños, contesten de nuevo que sí y ella les contará que Hari vive en un mundo de sueños y que deberían ir a buscarlo.

Al oir eso, Noa les va a preguntar si la ayudarán a encontrar a Hari, así que contéstenle que van a ayudarla (**"Of course I'll help you to find him!"**) y luego salgan de ese lugar y sigan avanzando.

Al llegar a la puerta de salida, la anciana a cargo de ese lugar les regalará un objeto llamado **"Door of Wind"**, este objeto les servirá para transportarse instantáneamente a cualquiera de los pueblos en los que hayan estado por lo menos una vez (para usarla tienen que estar en el mapa principal).

Cuando la anciana se vaya, continúen hasta llegar a la otra salida de la caverna y una vez en el exterior, sigan el camino que va hacia el Oeste hasta llegar a un pueblo llamado **"Jeremi"**.

12- Jeremi

Tan pronto como lleguen a este pueblo, verán que la niebla ha convertido a todos sus habitantes en monstruos Seru, pero Ozma detectará la presencia de un Genesis Tree en lo alto de la torre que está an el centro del pueblo, así que vayan hacia allá.

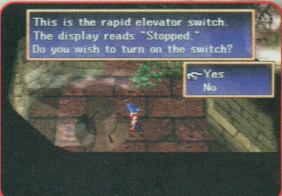


En este lugar podrán absorber el poder de una nueva criatura Seru llamada **"Swordie"**, pero si no lo logran no se preocupen, porque su magia no es muy útil que digamos.

Al entrar en el edificio principal, verán que el ascensor principal está fuera de servicio, pero en el ángulo de arriba a la izquierda de esa habitación podrán utilizar un elevador secundario, para empezar a subir a la torre.

Cuando lleguen al primer piso, tomen el ascensor que está abajo del que usaron para llegar ahí, para seguir subiendo. En el segundo piso, tomen el elevador que está a la derecha de donde están y en el piso que sigue, usen el que está en el ángulo de arriba a la izquierda.

Al salir del ascensor, vayan hacia la habitación que está abajo de donde están y ahí encontrarán una especie de pedestal, que es el control del ascensor principal, actívenlo y ahora podrán usar el ascensor central para llegar hasta el último piso.



En el último piso, salgan a la terraza y graben el juego en la estatua que está ahí, luego revisen los cofres que están en el pequeño laberinto de arbustos del jardín principal y cuando lo hayan hecho acérquense al lugar en donde está el Genesis Tree.

Al aproximarse al árbol, verán que hay un enorme Seru mordiendo su tronco para tratar de extraer su poder y más vale que estén en buenas condiciones para pelear, porque si quieren revivir al Genesis Tree, primero van a tener que deshacerse de este bicho.

Berserker

Antes que nada, les sugiero que no intenten atacar a esta cosa usando sus "Fighting Arts", porque es extremadamente fuerte y cuando le toque el turno de atacarlos, sus golpes pueden llegar a quitarles más de **750** puntos de energía.

La única forma segura de eliminar a Berserker, es usando el poder de **"Nighto"** en su contra, recuerden que este hechizo es capaz de confundir o aniquilar a una criatura en forma instantánea, así que lo único que tienen que hacer es usar a **"Nighto"** una y otra vez, hasta lograr que Berserker sea exterminado de una vez por todas.



a con Berserker fuera de combate, consegirán el **"Fire Book II"** y si usan este objeto con Vahn aprenderán una nueva **"Hyper Art"** llamada **"Fire Blow"**.

Ahora nada les va a impedir revivir al Genesis Tree de Jeremi y alejar a la molesta niebla que cubre al pueblo, cuando el arbol despierte, una pareja de aldeanos vendrá a preguntarles si ustedes alejaron a la niebla del lugar, así que díganles que **sí**.

Ahora bajen de la torre y al llegar abajo, la gente de Jeremi los estará esperando para agradecerles y luego se irán a descansar.



Cuando despierten, hablen con la chica que está en la habitación con ustedes y ella va a decirles que en una casa en el sector Sudoeste del pueblo hay un hombre llamado **Zalan**, que quiere pedirles un favor, así que vayan a verlo.

Cuando lleguen a la casa de Zalan, él les preguntará si quieren escucharlo, digan que **sí** y entonces Zalan les dirá que tiene una esposa llamada Yuma y un hijo llamado Pepe, que viven en un pueblo cerca de Jeremi llamado **"Vidna"** y les pedirá que les entreguen una carta, después de eso, vayan al hotel (**"Inn"**) y hblen con la chica del mostrador, para que les dé un cuarto para poder dormir.

Cuando estén durmiendo Noa tendrá un sueño en el que la voz de su madre le dice que ella está en el lugar de donde proviene la niebla y luego se irá, al despertar, revisen el resto de este pueblo y compren nuevas armas, luego salgan hacia el pueblo de **"Vidna"**(está justo al norte de **"Jeremi"**).

13- Vidna

A pesar de la amenaza de la niebla, este pequeño pueblo se mantiene a salvo de ella gracias a unos poderosos ventiladores que impiden que se acerque.

Eploren cuidadosamente todo el lugar y compren algunas armas nuevas si es que pueden hacerlo, en el sector de la playa encontrarán a una pareja tomando sol y lo que tienen que hacer ahí es hablar con el hombre, para que les permita llevarse el equipo de pesca que está junto a él.

Cuando lo hayan agarrado, entren en las casas que están cerca de la playa hasta que encuentren una en la que hay varios discípulos de Byron entrenando.

En cuanto entren a esa casa, Gala se sentirá mal por haber violado las enseñanzas de Byron al unirse con Ozma, así que díganle que no se atormente a sí mismo (**"Don´t torment yourself"**), en ese momento una mujer que escuchó su conversación (**Sashia**), se acercará a ustedes y les dirá que según una profecía de Hari, un día llegarían tres jóvenes usando Ra-Serus y ella debería darles un mensaje.



Sashia les dirá que vayan al templo del dios **"Rem"**, que está en **"Octam"** y que una vez ahí lean los cuatro libros de las profecías, ya que al hacerlo el secreto quedará revelado y un valiente Ra-Seru conseguirá la gran llave, la **"Star Pearl"**.

A la izquierda de la casa en donde está Sashia está la casa de un hombre llamado Danpas y en el sótano de esta casa, encontrarán un ascensor que los llevará al refugio subterráneo que su dueño está construyendo en caso de que los ventiladores que protegen a la ciudad dejen de funcionar.

Si hablan con Danpas él sólo les comentará acerca de que la gente de ese pueblo, parece no darse cuenta de si los ventiladores se detienen, el lugar entero sería tragado por la niebla en cuestión de segundos.

Después de haber visto el refugio de Danpas, revisen la casa que está al lado del ventilador de la esquina de arriba a la izquierda de Vidna, porque ahí vive el hijo de Zalan (Pepe) y cuando entren a su casa, él les preguntará que quieren y en ese momento Gala le entregará la carta de su padre.

Pepe les va a decir que su madre murió hace tres años y luego les dará un anillo (**"Yuma´s Ring"**), para que se lo den a **Zalan**.

Ahora vayan de vuelta a **"Jeremi"** y dénle el anillo a Zalan y cuando le hablen, él les preguntará si entregaron la carta que les dió, contéstenle que **sí**.

Ni bien estén saliendo de su casa, Zalan les dará un obsequio por el favor que le hicieron y les dará un amuleto llamado **"Zalan´s Crown"**, que una vez equipado les aumentará en un 10% los puntos de acción durante los combates.



En cuanto hayan hecho esto, salgan de "Jeremi" y diríjanse a la ciudad de **"Octam"**, que está en la península de la isla que está al Noroeste de **"Vidna"**.

14- Los secretos de Octam

Apenas lleguen a "Octam", Noa se dará cuenta que esa es la ciudad que vieron en sus sueños, luego se pondrá a buscar a Hari, pero no encontrará nada y entonces les preguntará qué piensan, díganle que al menos deberían revisar los alrededores (**"Let´s at least look around"**), luego de eso revisen las distintas puertas para ver qué encuentran y por último entren por la puerta principal, que está en el centro de la ciudad.

En este lugar, quédense matando bichos hasta que logren absorber los poderes de un enemigo Seru llamado **"Orb"** y este hechizo tiene un efecto curativo parecido al del poder de **"Vera"**, sólo que en este caso **"Orb"** es capaz de curar a los tres personajes al mismo tiempo, así que traten de no seguir adelante sin conseguir este hechizo.

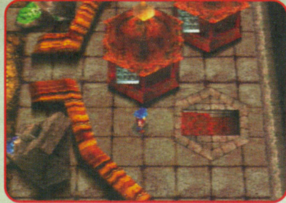
Avancen por los corredores, entran-

do en cada puerta hasta que lleguen a un lugar en el que hay unas estatuas con forma de cabeza, con unas placas de colores enfrente de ellas, las placas junto a cada cabeza tienen distintas claves, que son:

1- Placa amarilla: Puerta del Norte (**"North"**), la llave es la Tierra (**"Earth"**).
2- Placa verde: Puerta del Este (**"East"**), la llave es el Viento (**"Wind"**).
3- Placa Roja: Puerta Oeste (**"West"**), la llave es el fuego (**"Fire"**).
4- Placa azul: Puerta Sur (**"South"**), la llave es el agua (**"Water"**).

Ahora lean los libros de las profecías, que están en los distintos pedestales, estos cuatro libros dicen algo acerca de la Puerta de las Sombras (**"Shadow Gate"**), también hablan sobre una flor de piedra y dicen que las palabras en las caras son las llaves para abrirla.

Por último las profecías dicen que una joya llamada **"Star Pearl"** es la llave que hará que ésta flor pueda florecer, cuando hayan leído el cuarto libro, uno de los pedestales se moverá y dejará al descubierto una entrada secreta que va hacia el subsuelo del templo.



En este subsuelo se encontrarán con una mujer llamada **"Cara"**, ella es una ladrona y les dirá que los habitantes de "Octam" usaron el ascensor que está en ese cuarto, para escapar hacia una ciudad subterránea cuando vieron que la niebla se aproximaba y que luego sellaron esa entrada para que nadie pudiera seguirlos.

Después, Gala le va a preguntar acerca de la **"Star Pearl"** y ella les dirá que se la dio a **Zalan** en el pueblo de **"Jeremi"**, así que el siguiente paso será volver allá y hablar con Zalan para que les dé la **"Star Pearl"**.

Una vez que Zalan les haya dado la **"Star Pearl"** el próximo lugar al que tendrán que ir, son unas ruinas que están al Este de **"Octam"** (sobre la misma isla), estas ruinas están rodeadas por montañas y para llegar a ellas tendrán que dar la vuelta por los puentes que que unen a las distintas islas, en este lugar encontrarán a la legendaria Puerta de las Sombras (**"Shadow Gate"**).

15- La Puerta de las Sombras

Tan pronto como lleguen a estas ruinas, aparecerá frente a ustedes un misterioso hombre llamado **Gi-Delilas**, que se preguntará cómo es que ustedes lograron vencer a Zeto y luego preguntará quién es el líder del grupo, así que contéstenle que ustedes (**"I´m the leader! Me, Vahn!"**), al hacerlo él los va a desafiar a un combate de uno contra uno, pero como Noa también querrá enfrentarlo, Gi-Delilas dirá que según la tradición de su familia, sólo peleará con uno a la vez.



Después les va a preguntar si están listos, respóndanle que cuando él quiera (**"Bring it on!"**), en ese momento sus dos hermanos (Lu-Delilas y Che-Delilas) vendrán con un mensaje importante y los tres hermanos Delilas se irán.

En este lugar, podrán ver cuatro estatuas con forma de cabezas (parecidas a las que estaban en el templo de "Rem" en "Octam", ahora examinen la placa que está junto a la cabeza de arriba a la derecha y verán un mensaje que dice: Para visitar el pasado, toquen la llave del Norte (**"To visit the past, touch the North key!"**).

Estas claves, corresponden a lo que leyeron en las placas de colores, de manera tal que la opción que tendrán que elegir en el caso de esta cabeza (**"North"**) es **"Earth"**.

Luego vayan a la cabeza de abajo a la izquierda y como ésta hace referencia al Oeste (**"West"**) el símbolo que le corresponde es el de **"Fire"**, cuando lo hayan hecho vayan a la cabeza de arriba a la derecha y en esta verán que las pistas hacen referencia al Este (**"East"**) por lo tanto la opción a elegir será el Viento (**"Wind"**).



Por último, vayan a la cabeza de abajo a la derecha y como esta habla del Sur (**"South"**) el símbolo a elegir en este caso sera el del Agua (**"Water"**).

Si pusieron los colores correctos en cada cabeza, entonces tal y como decían las profecías, la flor de piedra se abrirá y en caso de que se hayan equivocado, tendrán que enfrentarse a un poderoso enemigo.

Ahora que la flor está abierta, súbanse en ella y examinen el charco de agua que tienen en el centro, al hacerlo se tendrán la opción de arrojar a la **"Star Pearl"** dentro de ella, contesten que sí y Vahn lanzará la **"Star Pearl"** dentro del charco activando así a la Puerta de las Sombras, luego de eso entren en el portal y automáticamente serán transportados al interior de una caverna.

Avancen por los túneles de este lugar y exploren bien cada sección antes de pasar a la siguiente, porque en estos pasillos van a poder encontrar algunos cofres y asegúrense de que por lo menos uno o dos de sus personajes absorban el poder de la criatura Seru llamada **"Nova"**.

En estas cuevas, sólo un camino los llevará a la salida, así que no tendrán muchos problemas para encontrarla, cuando lo hagan llegarán a una ciudad subterránea, que ha sido construída justo debajo de **"Octam"**.

16- La ciudad subterránea de "Octam"

Al llegar a la ciudad subterránea, Noa vé a la gente que vive ahí y dice que **Hari** debe estar ahí, díganle que **sí** y entren en el pueblo.

Cuando crucen uno de los puentes que unen las distintas secciones del lugar, habrá un terremoto y una de las casas será tragada por la tierra.

Tal y como Noa lo presintió, en esta ciudad está el templo de Hari y si entran en él, verán que el tal Hari en realidad son tres bebés, que representan el pasado, el presente y el futuro.

Si intentan hablarles, no podrán hacerlo hasta que despierten, así

que vayan al edificio grande, que está en el centro del pueblo, suban hasta el segundo piso y ahí hablen con el gobernador.

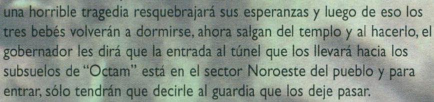
Al hablar con este hombre, él les dirá que todo su pueblo tiene miedo por lo peligroso que es vivir ahí y que todos están esperando que Hari despierte de su sueño, que ya lleva 5 años.

Cuando intenten volver a bajar, escucharán la voz del guardia del templo, que dice que Hari finalmente despertó, así que ahora vayan al templo y hablen con los tres bebés.

Antes de decirles algo, los Hari del pasado, presente y futuro, les preguntarán si están listos para oírlos, respóndanle a cada uno que **sí** y además de hablarles sobre el origen de los Seru, les dirán que la única forma de salvar al pueblo es destruyendo al monstruo que está en las profundas cavernas debajo de **"Octam"**.



Por último, el Hari del futuro les dirá que una horrible tragedia resquebrajará sus esperanzas y luego de eso los tres bebés volverán a dormirse, ahora salgan del templo y al hacerlo, el gobernador les dirá que la entrada al túnel que los llevará hacia los subsuelos de "Octam" está en el sector Noroeste del pueblo y para entrar, sólo tendrán que decirle al guardia que los deje pasar.



Ahora vayan hacia la entrada del túnel, pero cuando salgan del templo se producirá un nuevo terremoto y esta vez, el templo de Hari será tragado por la tierra.

Después de eso, los espíritus de Hari les dirán que no olviden su misión y Noa preguntará si han muerto, díganle que creen que sí (**"I think he may be gone after all"**), por último Gala les va a decir que no olviden las palabras de Hari y que es hora de ponerse en marcha, díganle que tiene razón (**"Yes, you´re right..."**) y vayan hacia donde está la entrada del túnel.

17- La ruta del fuego

Sigan adelante por los túneles de este pasaje y revisen bien todos los caminos y habitaciones que encuentren.

Cuando lleguen a una estatua para grabar, úsenla y al entrar en el túnel que sigue, estarán en un pasage que los llevará a la orilla de un río de lava y al parecer no hay forma de cruzarlo.

En ese momento, Noa se dará cuenta de que una de las rocas sirve para moverse por ese río y podrán usarla para seguir adelante, así que súbanse en ella y no hagan nada, porquela roca se moverá sola.

En cuanto la roca los deje en una pequeña isla en medio de la lava, agarren lo que haya en el cofre y si se quedan dando vueltas en esa isla, serán atacados por un nuevo enemigo Seru llamado **"Gola Gola"** y eso les dará la posibilidad de absorber sus poderes.

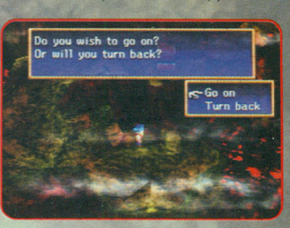
Ahora presten mucha atención a lo que sigue, porque del otro lado del río está uno de los enemigos más peligrosos del juego y si se mandan sin tener cuidado la van a pasar muy mal.



Vuelvan a subirse a la roca y al hacerlo podrán elegir dos opciones, que serán: Seguir adelante (**"Go on"**) o Volver atrás (**"Turn Back"**).

Antes de seguir adelante tendrán que asegurarse de que el nivel de experiencia de **Vahn** sea **19** y que el de **Noa** y **Gala** sea **18**.

Si los niveles de experiencia de sus personajes son menores a estos, entonces elijan la opción de volver atrás (**"Turn Back"**) y dedíquense a matar bichos hasta que consigan la experiencia que necesitan (de paso pueden aprovechar para subir el nivel de los poderes que más estén usando), cuando les quede poca energía, vuelvan a la ciudad subterránea para recuperarse y sigan peleando.



Si ya lograron conseguir la experiencia que les recomendé, vuelvan al río de lava y cuando la piedra los deje en la isla, súbanse de nuevo en ella y elijan la opción de seguir adelante (**"Go on"**).

Cuando lleguen a tierra firme verán a una enorme bestia parecida a un minotauro, que está tratando de derribar el pilar que sostiene al pueblo de "Octam", cuano puedan moverse acérquense a él y háblenle.

Al hacerlo, el monstruo les dirá que está ocupado y que alguien llamado **Dohati** le ordenó destruir "Octam".

Ahora hablen con este bicho nuevamente y él volverá a decirles que está en medio de algo importante, así que insistan una vez más y háblenle de nuevo, esta vez lograrán llamar la atención de **Xain**, porque él se dará cuenta de que llevan a los Ra-Seru con ustedes y entonces les preguntará si son sus enemigos, respóndanle que sí y en cuanto lo hagan van a tener que vérselas con él.

Xain

Recuerden lo que les dije acerca de la experiencia de sus personajes y no intenten enfrentarse a este enemigo sin haber alcanzado los niveles que les dije.

Para empezar, hagan que **Vahn** ataque combinando dos de sus golpes especiales, que son: **"Fire Blow"** y **"Power Punch"** (tendrán que usar el **"Spirit"** antes de poder hacer esta combinación) y en el caso de **Noa**, los golpes que les conviene combinar son: **"Frost Breath"** y **"Tempest Break"**.

Como la experiencia de Gala, todavía no le permite hacer combinaciones muy poderosas, la mejor alternativa es que ataquen usando el poder de **"Nova"** y en caso de que alguien resulte muy dañado, cúrenlo con el poder de **"Orb"**, si es que lograron conseguirlo, o en todo caso con una **"Healing Flower"**.

Estén atentos cuando **Xain** guarde su energía para el próximo turno usando un poder llamado **"Bull Charge"**, cuando lo haga usen el **"Spirit"** con los tres personajes, porque en la ronda que viene los atacará con un poderoso golpe (**"Terio Punch"**) capaz de quitarles hasta más de **1000** puntos de energía a todos al mismo tiempo y si no tienen sus defensas altas lo más probable es que los elimine de una.



Xain tiene aproximadamente unos **10000** puntos de vida, así que tengan cuidado y traten de guardar la magia de Vahn y Noa únicamente para cuando tengan que curarse.

En el momento que acaben con Xain conseguirán el "Wind Book II" y si lo usan con Noa, podrán usar un nuevo movimiento especial llamado **"Vulture Blade"**.

Al morir Xain, el Seru que le daba su poder, quedará desprotegido y sabiendo que le queda poco tiempo de vida les dice que usará toda la energía que le quede, para joderles la vida tanto como sea posible.

Luego de eso se sumergirá en la lava y congelará todo el lugar, ahora vuelvan a la ciudad subterránea, pero ante quédense dando vueltas por la caverna congelada porque aquí podrán absorber la magia de otro nuevo enemigo Seru llamado **"Freed"**.



De regreso en el pueblo de "Octam", el guardia les va apreguntar si lograron terminar con el monstruo, díganle que **sí** y luego él les dirá que vayan a hablar con el gobernador.

Cuando hablen con el gobernador, éste les pedirá que le traigan unas sales (**"Spring Salts"**), que sólo se consiguen en el pueblo de **"Vidna"** y les dirá que acaba de dar la orden para que les permitan usar el ascensor principal, para salir de ahí más rápido.

Una vez de vuelta en la superficie, vuelvan hacia **"Vidna"**.

17- La venganza de Xain

Como ya lo habrán notado, gracias a que **Xain** congeló el río subterráneo de lava, el calor que alimentaba a las máquinas de "Vidna", desapareció y por lo tanto sus ventiladores dejaron de funcionar, dejando al pueblo desprotegido de la niebla.

Como primera medida, vayan a la casa que está justo detrás del hotel (**"Inn"**) y bajen por la escalera hasta llegar a la sala de máquinas.

Ahora que ya no hay más agua hirviendo bajo las plataformas, podrán bajar a revisar los cofres que hay por ahí y en uno de ellos encontrarán las **"Spring Salts"** que vinieron a buscar.

Si necesitan descansar y recuperarse, vayan a la casa de **Danpas** y entren en su refugio subterráneo, al tocar la puerta del elevador, les preguntarán si son humanos, contesten que **sí** y ya está.

Cuando estén recuperados, vuelvan a la ciudad subterránea de **"Octam"** para darle las **"Spring Salts"** al gobernador y al hacerlo, él les preguntará si se bañaron en las aguas termales de ese lugar, contéstenle que la niebla ha cubierto a "Vidna" (**"The mist has covered Vidna"**) y al escuchar esto les va a decir que hay un Genesis Tree en un monte llamado **"Letona"** (**"Mt. Letona"**), que está cerca de una ciudad llamada **"Ratayu"**, que está justo al Norte de "Vidna", cuando terminen su charla con el gobernador, vayan hacia allá.



18- Sombras sobre Ratayu

Al entrar en este pueblo, Meta sentirá la presencia del Genesis Tree del Monte Letona, que está hacia el Este, pero si intentan usar la salida que va hacia ese lugar, verán que está cerrada y junto a la puerta hay un cartel que dice que sólo se puede entrar al Monte Letona con la llave de **Lord Saryu**.

Ahora sigan hacia el Norte por la vereda en la que están, hasta llegar a la entrada del palacio y una vez que estén dentro, explórenlo y revisen todos los cofres que encuentren.

Cuando entren en la segunda sección del palacio, vayan hacia el extremo Norte de ese salón y en el entrepiso verán la entrada que los llevará a la sala del trono en donde está **Lord Saryu**, entren ahí y hablen con él.

A pesar de estar convertido en una criatura Seru, Saryu misteriosamente entenderá lo que le dicen sobre el Genesis Tree y les dará la llave del sector Este, para que puedan ir hacia donde está el Genesis Tree, así que no pierdan tiempo y usen la salida del Este para ir al **Monte Letona**.



En el sector del pueblo podrán absorber los poderes del nuevo enemigo Seru llamado **"Viguro Lv.2"**, pero su magia no les servirá demasiado.

19- El Monte Letona

Sigan el sendero que va hacia la entrada al monte, pero igual que en el caso del Monte Rikuroa, exploren muy bien cada camino antes de seguir subiendo, porque en uno de los cofres que encontrarán en este lugar hay un anillo de fuerza (**"Power Ring"**), que incrementará el poder de ataque de quién lo tenga equipado en un 20%.

En este lugar, también tendrán la posibilidad de absorber los poderes de un enemigo Seru llamado **"Mushura"** y si no lo logran, no se preocupen, porque su magia es prácticamente inútil.

Cuando alcancen la cima del monte, verán que el Genesis Tree está cubierto por una especie de escudo que no podrán transpasar, cuando lo hayan visto vuelvan por donde vinieron y al hacerlo se encontrarán nuevamente con Songi, que les dirá que él fue quien puso ese escudo y que sólo lo quitará si logran vencerlo.

Songi

Gracias a que los poderes de este molesto sujeto han aumentado desde la última vez que lo vieron, ahora tendrán que enfrentarlo usando a los tres personajes a la vez.

En este caso, los niveles de experiencia ideales para pelear con Songi son: **Vahn (23)**, **Noa** y **Gala (22)**.

Songi tiene unos **12500** puntos de energía y para atacarlo les conviene emplear la misma estrategia que usaron con Xain.

Si bien sus ataques no son tan poderosos como los que Xain usaba, no lo subestimen porque también tiene un par de poderes que pegan duro.



Una vez que le hayan dado su merecido, conseguirán el **"Thunder BooK II"** y al usarlo con Gala tendrán un nuevo movimiento llamado **"Lightning Storm"**, al mismo tiempo, Songi reconocerá su derrota y quitará el escudo que cubre al Genesis Tree.

En cuanto hayan revivido al árbol, vuelvan al pueblo de Ratayu y ahora podrán explorarlo sin problemas.

19- El misterioso Lord Saryu

A pesar de que Ratayu está libre de los efectos de la niebla, si hablan con la gente del lugar se darán cuenta de que muchos de ellos dicen que ahora que la niebla se fue, el peligro es mucho mayor.

Por otro lado, muchos de los aldeanos dicen que antes de que la niebla llegara, Saryu era una buena persona, pero con el tiempo todo cambió y ahora creen que la única forma de salvar al pueblo es eliminándolo.

Aprovechen para comprar armas nuevas y cuando estén listos vayan al hotel (**"Inn"**) y hablen con una chica que tiene puesto un extraño vestido color violeta (se llama **"Eliza"**).



Ella les dirá que está triste, porque ha sido elegida por Lord Saryu para convertirse en una **"Novia Seru"** y si se rehusa, entonces toda su familia sufrirá las consecuencias.

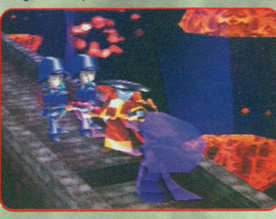
En ese momento, Noa se ofrecerá a ir como "Novia Seru" en lugar de Eliza, para averiguar qué es lo que sucede y les preguntará si están de acuerdo, contéstenle **"Ok"**.

Ahora hablen con Eliza nuevamente y ella les preguntará si están seguros de lo que hacen, así que respondan que sí al hacerlo, Noa se pondrá el vestido de Eliza y después de eso, los soldados vendrán a buscarla para llevar al palacio.

Dentro del palacio, los soldados llevarán a Noa al sector restringido que está debajo del castillo, este lugar es una especie de laboratorio y ahí descubrirán que las jóvenes que son elegidas como "Novias Seru" en realidad son usadas como alimento para un gigantesco Seru artificial llamado **"Juggernaut"**.

Cuando puedan moverse de nuevo, intenten hablar con la chica vestida de gris que está parada en la plataforma y cuando lo hagan, "Juggernaut" se la tragará y cuando eso pase intenten salir de ese lugar tan rápido como puedan.

Antes de llegar a la salida, serán interceptados por Saryu y dos de sus guardias, que inmediatamente usarán sus armas para poner a Noa fuera de combate, luego de esto pasarán a controlar a Vahn y Gala y obviamente lo que tendrán que hacer ahora es rescatar a Noa, así que ahora vuelvan a entrar al palacio de Lord Saryu y diríjanse hacia la entrada del laboratorio subterráneo en donde la tienen prisionera.



Justo frente a la puerta de este laboratorio hay dos estatuas que les cortarán el paso en cuanto se acerquen y para pasar, tendrán que enfrentar a estas dos criaturas, que en realidad no son otra cosa más que dos nuevos enemigos Seru llamados...

Kemaro (x2)

Estos dos bichos son enemigos comunes y no les costará mucho trabajo deshacerse de ellos, pero les recomiendo que lo hagan de la siguiente forma, porque si logran que **Vahn** absorba sus poderes, conseguirán la magia más potente de todas, con exepción del poder final que los Ra-Seru tendrán cerca del final del juego.

La idea acá es derrotar a ambos "Kemaro" con **Vahn** y sin usar magia, así que al comenzar la pelea hagan que Vahn ataque a uno de ellos, mientras que Gala ataca al otro, pero sólo en el primer turno.

En los turnos que siguen, continuen peleando sólo con Vahn y usen a Gala para recargar la energía de cualquiera de los dos.

Si al derrotar a estos enemigos no logran que Vahn absorba los poderes de uno de ellos, lo que les recomiendo es que carguen el juego que grabaron y vuelvan a intentarlo hasta que lo consigan, porque estas criaturas tardarán bastante en volver a aparecer y su magia es demasiado poderosa como para dejarla pasar.



Después de haber derrotado a los "Kemaro" y de haber absorbido su magia, sigan adelante hasta llegar al lugar en donde Noa está a punto de ser tragada por "Juggernaut".

Al llegar a ella, Vahn y Gala la despertarán, al ver que las cosas no están saliendo como él planeó Saryu se pondrá de muy mal humor y se transformará en un monstruo Seru para tratar de eliminarlos.

Van Saryu

Este tipejo tiene más o menos unos **13500** puntos de vida y por lo general sus ataques no son tan poderosos como los de Xain o los de Songi, pero se cubre con más frecuencia y es más duro.

Para empezar, atáquenlo usando el poder de **"Kemaro"** con **Vahn**, en caso de que lo hayan conseguido, de lo contrario usen la misma combinación de golpes que utilizaron contra Xain.

Con **Noa** simplemente usen golpes especiales y guarden su magia para cuando necesiten recuperar energía.

Por último, hagan que **Gala** le dé duro con el poder de **"Nova"** y el resto será cosa de tiempo antes de que lo derroten.

Es muy posible que Van Saryu utilice un poder llamado **"Jugger Power"** cuando le quede poca energía y si lo hace, tengan mucho cuidado porque este poder aumentará todas sus habilidades y sus ataques les quitarán mucha más energía.



Al vencer al monstruo, el Seru artificial o Sim-Seru que controlaba a Saryu, será destruido y al recobrar el conocimiento él se encargará de desactivar la máquina que estaba dándole vida a Juggernaut.

Luego de eso les dirá que hace algunos años, un extraño llamado Dohati le dió el Sim-Seru que lo estaba controlando y que ese Seru lo obligó a crear otro Juggernaut, por último les dará la llave de la salida Oeste, que les permitirá llegar hasta el castillo del tal Dohati.

En el próximo número, no se pierdan la última parte de esta guía.

Guilty Gear

Nivel de dificultad "Extra"

Enciendan la "Play" y mantengan presionados los siguientes botones en cuanto el logo de Playstation aparezca: **Cuadrado + R2 + L1 + ↓**
Mantengan apretados estos botones mientras el juego carga y si lo hicieron bien, cuando aparezca el cartel que dice **"Now Loading..."** escucharán un fuerte sonido y en la modalidad de 1 jugador, los oponentes controlados por la máquina serán mucho más efectivos.

Tercer personaje oculto ("Baiken")

Terminen el juego sin continuar, usando a "Sol Badguy" o a "Ky" y al hacerlo "Baiken" los enfrentará, si le ganan podrán usarla en el modo "Versus"

Asteroids

Estos trucos son para el modo **Asteroids Original**, para hacer que funcionen pongan el juego en **Pausa** y hagan estas secuencias.

Invencibilidad

↓(2), ↑(2), Circulo, Cuadrado, Triángulo(2)

Vida Extra

↑, ↓, ←, →, Circulo, Cuadrado, X, Triángulo.

99 Vidas

↑, X, ↓, Triángulo, ←, Cuadrado, →, Circulo.

Bust a Move 4

Para hacer que cada uno de estos trucos funcione, deberán hacer cada una de las siguientes secuencias en la pantalla en donde aparece el título, mientras esté el cartel que dice **"Push Start Button"**.
Tengan en cuenta que deberán hacer cada código bastante rápido y sin usar las diagonales, si lo hacen correctamente en cada caso escucharán un sonido.

Habilitar a todos los personajes

→, →, Triángulo, ←, ←
Con este código también podrán seleccionar a todos los personajes ocultos en caso de que no los tengan disponibles.

Opción "Tarot Reading"

↑, Triángulo, ↓, Triángulo, ↑
Este código les agregará una opción llamada **"Tarot Reading"** en el menú de opciones.

Modalidad "Ura Puzzle"

Triángulo, ←, →, ←, Triángulo
Al activar este código podrán jugar en un mundo con niveles totalmente diferentes cuando elijan la modalidad **"Puzzle Mode"**.

Opción "Talk Demo"

Cuadrado, ↑, ←, ↓, → , ↑, Cuadrado, ↓, ←, ↑, → , ↓, Cuadrado
Esta secuencia sólo funcionará una vez que hayan usado los códigos para habilitar a todos los personajes y el de la opción "Tarot Reading".
Si siguen estos pasos correctamente y ponen este codigo bien, entonces la opción **"Talk Demo"** aparecerá en el menú de opciones.

Lunar: Silver Star Story

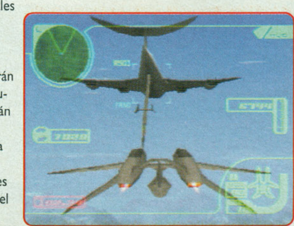
Mini juego Pong

Inserten el cd en donde aparece el "making" de Lunar: Silver Star Story Complete y cuando la sequencia de animación empiece presionen:
↑, ↓, ←, →, Triángulo, Start.

Ace Combat 3: Electrosphere

Simulador de Misiones

Para acceder a esta opción, primero van a tener que completar el juego con sus cinco finales usando al mismo piloto.
Una vez que lo hayan hecho podrán entrar a este simulador y aquí podrán jugar todas las misiones usando a cualquiera de los aviones disponibles y en cualquier nivel de dificultad.



Colony Wars Vengeance

Con estos códigos van a poder desenvolverse sin problemas en este espectacular, pero extremadamente difícil juego.
Para que estos códigos funcionen, tendrán que entrar a menú de **"Password"** y escribir cada palabra respetando las mayúsculas, las minúsculas y los símbolos tal y como figuran a continuación.

Selección de niveles

Demon

Energía infinita

Vampire

"Afterburner" infinito

Avalanche

Armas secundarias infinitas

Chimera

99 créditos para mejorar las naves

Hydra

Las armas no se recalientan

Dark*Angel

Habilitar todas las armas

Tornado

Habilitar todas las naves

Thunderchild

Int. Super Star Soccer 64

Equipos Extra
En la pantalla principal, apretá ↑, L, ↑, L, ↓, L, ↓, L, ←, R, →, R, ←, R, →, R, B, A, luego mantengan apretado **Z + Start**.
Si el código entró correctamente un anunciador dirá "What an incredible comeback!".

Ahora elijan **"All Stars"** de la pantalla de selección de equipos para selecionar: Euro Stars A, Euro Stars B, Asian Stars, African Stars, All American Stars y World Stars.
Estos equipos normalmente aparecen si terminamos el juego en la modalidad de liga.
Nota: Los dos últimos están disponibles en la versión japonesa del juego solamente.

Jugadores Cabezones
En la pantalla principal hagan: **C +↑(2), C + ↓(2), C + ←, C + →, C + ←, C + →, B, A**, mantengan apretado **Z + Start**.
Si pusieron el código correctamente el anunciador dirá "Goal!".

Movimientos Adicionales
Patada Enterradora
Mantené apretado **Adelante** mientras pateas la pelota.

Patada Creciente
Mantené apretado **Atrás** mientras pateas la pelota.

Gambeta
Mientras estas parado apreta **C + ←**.

Chocobo Racing

Personajes Extra
Un personaje extra se habilitará cada vez que terminemos el modo History.
Luego, en la pantalla de selección de personajes, iluminen a **Squall** y presionen el botón que se indica para jugar con el personaje correspondiente.

Veces Completadas	Personaje	Código
3	Cid	L1
4	Mumba (Final Fantasy 8)	L2
5	Cloud (Final Fantasy 7)	R1
6	Cactuar/Cactrot	R2
7	Aya (Parasite Eve)	L1 + L2
8	SD - Style Chocobo	R1 + R2
9	IbenSuper airship	L1 + R1
10	Jack	L2 + R2

A Bug's Life

Selección de Nivel
Vayan al lugar llamado **"Ant Hill"** en la pantalla principal y hagan la siguiente combinación **C +↑, C + ↓, C + ←, C + →+ Z** y luego presionen **R**.
Si el código funcionó correctamente aparecerá una flecha al pie de la pantalla.

Star Wars Episode I: Racer

Menú de Trucos
Seleccionen el modo de **Torneo** y elijan un nombre vacío, presionen **Z** y escriban los siguientes códigos mientras mantienen presionado **Z** y confirman cada letra con **L**. Una vez que ingresaron el código, seleccionen **End** y aprieten **L** seguido de **A**. Comiencen una carrera en modo **Torneo**, pongan el juego en **pausa** y presionen ↑, ←, ↓, → para acceder al menú de **Cheat**.

Menú Debug	RRDEBUG
Invencibilidad	RRJABBA
Modo Espejo	RRTHEBEAST

Para estos trucos, seleccionen el modo de **Torneo** una vez más, elijan un nombre vacío, presionen **Z** y escriban los siguientes códigos mientras mantienen presionado **Z** y confirman cada letra con **L**. Una vez que ingresaron el código, seleccionen **End** y aprieten **L** seguido de **A**.

Jugar como Jinn Reeso	RRJINNRE
Jugar como Cy Yunga	RRCYYUN
Opción Dual Control	RRDUAL

Molestar al oponente
Seleccionen el modo de **Torneo**, luego, en la pantalla del menú iluminen la opción **Start Race**, mantengan apretado **Z** y presionen **A** para comenzar la carrera, al hacerlo aparecerá una secuencia en donde verán a un oponente molestar a otro. Esto mismo se puede hacer durante el juego apretando **R** dos veces.

Personajes Extra
Para obtenerlos van a tener que llegar en primer lugar en el circuito y pista que le corresponda a cada personaje.

Corredor	Pista/Circuito
Sebulba	Boonta Classic/Galactic
Aldar Beedo	Beedo's Wild Ride/Amateur
Ratts Tyerell Howler	Gorge/Semi-pro
Mawhonic	Andobi Mountain Run/Galactic
Slide Paramita	AP Centrum/Invitational
Clegg Holdfast	Aquilaris Classic/Amateur
Bullseye Navior	Sunken City/Semi-pro
Ark Bumpy Roose	Bumpy's Breakers/Semi-pro
Wan Sandage	Scrapper's Run/Semi-pro
Bozzie Baranta	Abyss/Invitational
Neva Kee	Baroo Coast/Semi-pro
Ben Quadinaros	Inferno/Invitational
Teemto Pagalies	Mon Gazza Speedway/Amateur
Mars Guo	Spice Mine Run/Amateur
Boles Roor	Zugga Challenge/Semi-pro
Fud Sang	Vengeance/Amateur
Toy Dampner	Executioner/Galactic

Comienzo Rápido
En cuanto el número uno de la cuenta regresiva desaparezca, presionen **A** para comenzar rápido la carrera.

Readers Corner

correo de lectores

David Esponda

Señores Next Level

De mi consideración:
Les escribo con el fin de felicitarles por la revista en todas las secciones que alcanza; reportajes, ránkings de juegos, resumes de los juegos, trucos, su forma sarcástica y graciosa que tienen para criticar aquellos juegos que sería tirar plata al comprarlos y después clavarnos con semejante ¡#%/!...
Hasta ahora no puedo encontrarles ningún defecto a no ser que a veces sale con un poco de retraso.
Así que desde mi, les envío nuevamente las felicitaciones.
Por otra parte surge en mi la necesidad de que a través de esta revista haga un llamado a aquellos que le guste el mejor juego de Fútbol para Playstation: WINNING ELEVEN 3 FINAL VERSION según Uds. El juego merece un 95% por su realismo. Y enfrentarse con el capo máximo del Oeste, quien salió campeón infinidad de veces en los torneos y nadie lo pudo batir, o sea mua...
Soy de Ciudadela y para contactarme con aquellos que se crean que saben jugar al Winning Eleven le dejo mi teléfono: 15-4979-3241.
Para esto no hay límite de edad, solamente que sepan jugarlo (PRINCIPIANTES ABSTENERSE).
Desde ya, y agradeciendo el espacio cedido los saluda a Uds. muy atte. Diego Esponda.

Bueno Diego, desde ya gracias por tus comentarios sobre la revista, pero lo que más nos impulso a publicar tu carta fue que tuviste una idea piola, desafiar a la muchachada al juego que mas pasión genera en la Playstation. Esperamos que tengas suerte y muchos contrincantes (y sobre todo que salgas victorioso, después de la forma en que describís tus habilidades con el pad, sería terrible perder, ¿no?) además aprovechamos para decirles al resto de nuestros lectores que nos envíen vía mail o carta, el nombre del juego que les gustaría que Next Level organice un torneo. Hace rato que tenemos ganas de hacer algo así y estamos planificándolo para los próximos meses.

Manuel Ogara

Hola amigos de Next Level, soy Manuel Ogara, tengo 13 años y soy poseedor de una Playstation, tengo el Metal Gear Solid que se va de tema, ¡es un juegazo!, el Silent Hill y el Syphon Filter. El Metal Gear ya lo terminé al igual que con el Silent Hill, en el Syphon Filter estoy en un nivel jodidisimo.
La revista está re buena y no cambiaría nada, sólo que tendría que ser un poco más barata por el número de páginas. Que bueno que va a ser mensual.
Ahí les tiro las preguntas, agárrenlas ¿eh? (ja, ja, ja):
1-¿Saben algo sobre el juego para editar música: Music?
2-Del Carmageddon que hablaron en el n°5 ¿es el I o el II?
3-¿Es tan espectacular el Driver? ¿Tuvieron la oportunidad de jugarlo?
4-Dicen que la Play2 le va a romper el c#&$ a Dreamcast, ¿es cierto?
5-Me encantan los juegos de rol ¿cuáles me recomendás?
6-Por ultimo: ¿cuántos años de vida le quedan a la Play?
7-El Resident Evil 3: Nemesis ¿Es para Play1 o para Play2?
Gracias por responder mis preguntas. Nos vemos. (Espero que les entren todas mis preguntas)

Si, como verás Manuel este número salió a los 30 días del número 5 y esperamos que de ahora en más se respete esta periodicidad. Nos alegramos que te hayan gustado esos juegos y esperamos que termines muy pronto el Syphon Filter, sin dudas vas a necesitar tiempo para jugar a todo lo que se viene en los próximos meses. Respecto del número de paginas ya lo explicamos anteriormente en este correo, la revista tiene una calidad de impresión que está a la vista y es el resultado de su precio de tapa actual, no obstante con el tiempo la iremos agrandando, manteniendo este mismo precio de tapa. Es sólo cuestión de convencer a los de la imprenta que cedan un poquito con el presupuesto, por ahora los estamos obligando a jugar horas y horas por día al King of Crusher y al Irritating Stick y parece que está funcionando...
Ahora a las respuestas:
1-No, realmente no lo conocemos y es muy probable de que estés hablando de algún juego/programa Japonés que haya sido importado en forma ilegal al país, pensa que muchas veces estos juegos en su tapa no tienen el nombre original sino que le ponen cualquier cosa que les parece por nombre...
2-El nombre será Carmageddon pero en sí es el II (el I no existe para Play ni para ninguna otra consola, sólo para PC y MAC).
3-Sí, lo jugamos. No una versión completa pero si jugamos una demo de un nivel que nos envío la gente de GT Interactive hace unos meses que pintaba bárbara, y jugamos a una versión casi terminada en el E3 de este año. Aunque para dar el veredicto final tenemos que tener la versión original completa en nuestras manos (Next Level no le dá puntajes a los juegos por demos o versiones no terminadas) y haberlo terminado. Seguramente el mes que viene podamos analizarlo ya que sale en estos días.
4-Se hablaron miles de cosas (muchas pavadas también por cierto) sobre este tema. Lo mejor que podés hacer es mirar en el próximo número el informe especial que te estamos preparando (más información en la última página de este número) para sacarte de una vez todas las dudas.
5-Obviamente si te encantan habrás jugado la gran mayoría de los conocidos, los que te podemos recomendar de hace un tiempo son: Final Fantasy VII (obvio), Xenogears, Legend of Legaia, Wild Arms (viejito pero excelente), Suikoden o el Parasite Eve. De los que están por aparecer en estos días, el Lunar: Silver Star Story Complete y el Star Ocean: The Second Story, pero los puntajes recién aparecerán en nuestro próximo número, por lo que te recomendamos esperar a ver si realmente valen la pena.
6-La cantidad de juegos que se vienen y el hecho de que la PSX2 será compatible con los juegos de la 1 le dan un pronóstico de vida muy largo...
7-Definitivamente para la Playstation 1.

Santiago A. González

Hola amigos de Next Level, me llamo Santiago A. González. Tengo una Playstation y muchos juegos para cambiar. Mi juego preferido es el Resident Evil 2 y me quedé en la parte: LeonA/1Store Room/L. Me gustaría que en las próximas ediciones salga una nota con las soluciones completas del Resident Evil 2 (si es posible).
La parte que mas me gusta de la revista es Now Loading... por que me entero de los juegos que saldrán a la venta y la que menos me gusta es Techno & Toys, no les pido que la saquen pero lo que si les digo es que para mi les quita un 5%.
Les quisiera hacer unas preguntas.
1-¿Cada cuanto sale la revista?
2-¿Cuándo saldrá a la venta el GT2 y el Crash Team Racing?
3-¿Habra algún otro informe sobre el Resident Evil 3? ¿Cuando saldrá a la venta?
4-¿Es verdad que se prohibió la venta? ¿Será definitivo?
Me gustaría contactarme con Jonathan E. Ottin, si es posible envíenme la dirección de casa así intercambio juegos. Si hay, algún e-mail. Los dejo de molestar chauuu!!!!!!
P.D: Sigan haciendo la revista que hicieron hasta ahora y no como esas ediciones Españolas que son una cag.....!!! (Disculpen la expresión)

Ok Santiago, todo lo que tenés que hacer es votar (y de paso participás en el concurso para ganarte una SEGA Dreamcast) con una fotocopia del cupón que aparece en las primeras páginas de este mismo número por el Resident Evil 2 como juego antiguo del que te gustaría ver una solución. Estamos pensando en incluir un suplemento o algo similar con algunas de las soluciones más pedidas por los lectores.
Las respuestas son:
1-Ahora cada 30 días, aproximadamente el día 20 de cada mes.
2-Los dos durante este Invierno.
3-Leélo en esta misma revista.
4-En realidad siempre estuvo prohibida, ¿Desde cuándo está permitido cometer un delito? Seguramente esta vez serán mas severas las penas, ya que ahora existe una ley que ampara de forma clara y específica el software. Mirá Santiago, lamentablemente no te podemos dar la dirección de un lector sin que ese lector nos dé el permiso correspondiente, en todo caso envíanos tu dirección de e-mail o tu teléfono para enviártela o llamarte en el caso de que Jonathan se comunique con nosotros. ¡Bye!

Matt-Kun

En el Clarín del miércoles 9 de julio, pudo leerse bajo el título de: "SE VIENE LA BATALLA DE LAS CONSOLAS" el texto que redactaré a continuación: "Dos de las marcas mas tradicionales de videojuegos (Sega y Sony) comenzarán a disputarse el mercado argentino de consolas. En unos meses Sega lanzará su Dreamcast"..."a 200 pesos. Y dice que Sony jamas podrá vender su Playstation por un precio tan bajo." Quisiera saber hasta que punto esta información es cierta, y si ya se manejan las cifras del software. Gracias...

Mira Matt-kun, nosotros tenemos la información de que efectivamente Sega firmó contrato con un distribuidor para Argentina, pero de momento, este es un misterio para nosotros. También se rumorea que Sony está intentando meterse en Argentina de forma definitiva pero no saben si hacerlo directamente o mediante un distribuidor. El misterio de Sega seguro que se resuelve en estos meses porque no creemos que se retrasen con el lanzamiento de la nueva máquina en Argentina (en USA se lanza, como ya sabrás, el 9 de Septiembre de este año).

Mariano Díaz

Me encantaría que por favor hagan un site en Internet como el de Xtreme PC. Por favor, porque hay cosas que yo tenía en revistas viejas y las perdí ¿y ahora? espero su respuesta.
Atentamente Mariano Díaz.
PD: Pido esto pura y exclusivamente por la guía de Metal Gear Solid, sino díganme alguna forma de conseguirla sin volver a comprar la reví.

Lo del sitio de Internet es un tema que lo estamos estudiando, de hecho una de las preguntas del cupón de este mes (¿Sos usuario de PC?) tiene como propósito saber el porcentaje de lectores que tiene un equipo en su casa para conectarse a Internet. En base a las respuestas, manejaremos en el futuro la implementacion de un sitio de Next Level. Por otra parte, lo lamentamos mucho, pero la única forma que tenemos de ofrecerte la solución es en la revista, o la vas a tener que encontrar, o pegarte una vuelta por la editorial para buscar el número 2 que es donde dicha guía se encuentra, aunque también la podés solicitar por correo, los datos para hacerlo están al final de esta misma página.

Leandro Rausch

Hola Next Level: Me llamo Leandro Rausch ,vivo en Rada Tilly (Chubut). Quería decirles que la revista está muy buena en especial la sección Techno & Toys y Final test. Lo único que no me gustó fue lo que dijeron en First Approach del número 3 sobre el C3 Racing que iba ha estar muy bueno, me lo compro, el juego es malisimo y después me encuentro que dicen que el juego es malo como yo lo pensé y lo peor de todo es lo compre originaaaaalllllll. Lo bueno es que se lo vendí ha otro chico que le gustó y me compré el espectacular Metal Gear Solid (gracias por la guía). Además de tener una Play tengo un Gameboy y con un mísero juego ya que no se consiguen acá. Bueno después de tanta "intro" van las preguntas:
1 ¿Cuánto va ha costar oficialmente en Argentina la DreamCast?
2 ¿Y sus juegos?
3 ¿Me podrían dar el truco del MK4 para hacer fatalities de un gancho?
4 ¿Cuanto puntaje le darían al Resident Evil2?

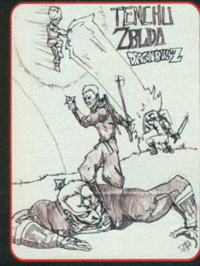
Me despido, la revista está copada no cambien; y me olvidaba tengo casi 13 años y soy fana de los video games
chau. GAME OVER.

¿Cómo te vas a comprar un juego que sale en First Approach? Tenés que esperar nuestro puntaje final en Final Test. La sección FA es para que conozcan los juegos que se vienen y se comentan sus posibilidades y NUNCA se deben tomar los comentarios como algo definitivo. Por otra parte, los juegos de Gameboy los podés conseguir en las jugueterías "El mundo del juguete" o similares. Ahora a las respuestas:
1) No se sabe. En Estados Unidos U$S199, con un pad y el módem, pero sin juegos ni VMS (el memory card).
2) Tampoco. Pero también en USA el precio estimado es de $49.
3) Para lograr esto tenés que habilitar el menú de cheats y luego encender las opciones de Fatalities I, II y Level Fatalities. Para habilitar el menú comenzá un partido de a 2 y entrá el Kombat Kode: 302 para el jugador 1 y 213 para el jugador 2. Luego abandoná el partido y entrá en el menú de opciones. Marcá la opción Versus Screen Enable y apretá los botones de Bloqueo y Correr durante 10 segundos. Listo! Ahora podés hacer las Fatalities fácilmente con un solo movimiento, pero te aclaramos que no solo es con el gancho.
4) Los juegos cambian con el tiempo, no es lo mismo el Resident Evil 2 hoy (sobre todo después del Silent Hill, aunque con esto no te queremos decir que es mejor, ni que es peor, son diferentes entre sí y excelentes los dos) pero en su momento seguro que se llevaba de 90% para arriba.

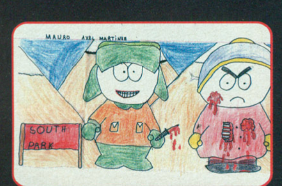
NUMEROS ATRASADOS

Recuerden que para adquirir números atrasados pueden pasar por la Editorial de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas (la dirección está en la pág. 2), o nos mandan un giro postal a nombre de: Martín B. Varsano - Casilla de Correo 1488 (1000) - Correo Central, con el valor de los ejemplares e indicando en el giro que ejemplares quieren. Nos vemos!

Readers Gallery



Diego M. González



Mauro Axel Martínez



Patricia Romina Saldivia



Fernando José Ferreras

Cómo contactarse con NEXT LEVEL

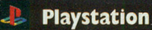
Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía internet por e-mail.
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Paraguay 2452 4 "B" (1121) - Capital Federal / E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

Next Stage

lo que estamos preparando para el mes que viene



First Approach



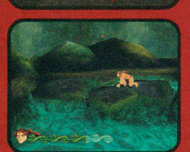
Playstation

- Die Hard Trilogy 2
- Suikoden II
- Spiderman
- Tarzan



Fear Factor



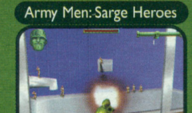


Nintendo 64

Pokemon Stadium

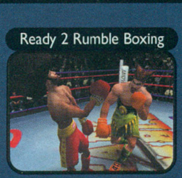


Army Men: Sarge Heroes



Dreamcast

Ready 2 Rumble Boxing





Final Test

Playstation

- Lunar: Silver Star Story
- Star Ocean: The Second Story
- WWF Attitude .

Driver



Quake II



Fighter Maker



Croc 2

Star Wars: The P. Menace



Nintendo 64

- Quake II
- World Driver Championship
- Command & Conquer

Dreamcast

- RedLine Racer
- Dynamite Deka 2

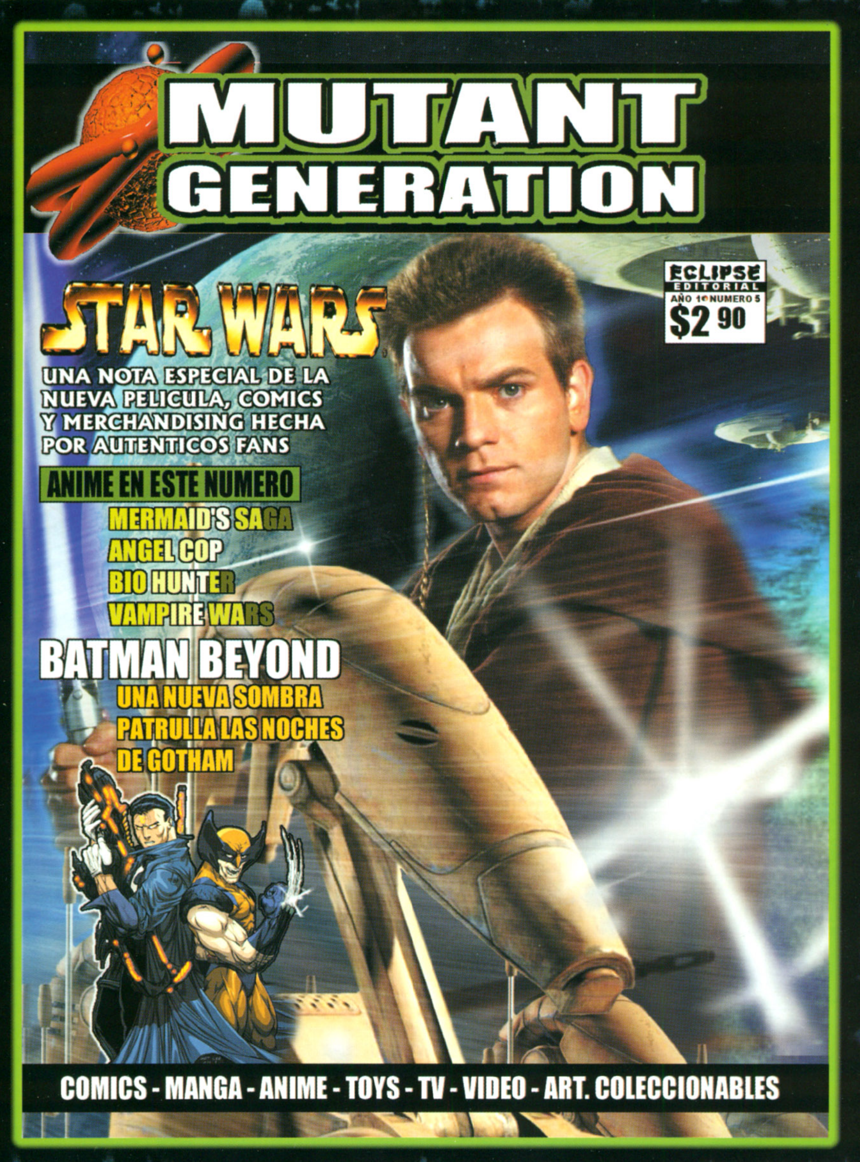
Informe Especial: La guerra de los 128 (bits)



No te pierdas en el próximo número de Next Level: La guerra de los 128 (bits). Un informe como sólo nosotros te podemos ofrecer sobre las consolas del futuro y del presente (Dreamcast). Te vamos a responder todas las preguntas que te están volviendo loco y muchas más. Además, te comentamos como será el lanzamiento de la nueva consola de SEGA el 9 de Septiembre de 1999, y por que pensamos que va a ser uno de los lanzamientos más exitosos de todos los tiempos en un mercado tan competitivo como es el de las consolas. Y como siempre analizamos los últimos juegos de todas las plataformas antes que nadie. Nos vemos en 30 días, para compartir una vez más esta pasión por las consolas que ya forman parte de nuestra vida.



LA REVISTA DEL COMIC Y EL ANIME QUE ESTABAS ESPERANDO



PEDILA EN KIOSKOS Y COMIQUERIAS